クリスタニアRPG2
コンプティーク10月号（第9巻 第10号）付録
●編集人／佐藤辰男 ●発行人／角川春樹
●発行所／角川書店
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
Ⓒ1991 Kadokawa Shoten/Printed in Japan

1991年10月1日発行（毎月1回1日発行） 第9巻 第10号 通巻83号

クリスタニア

RPG2

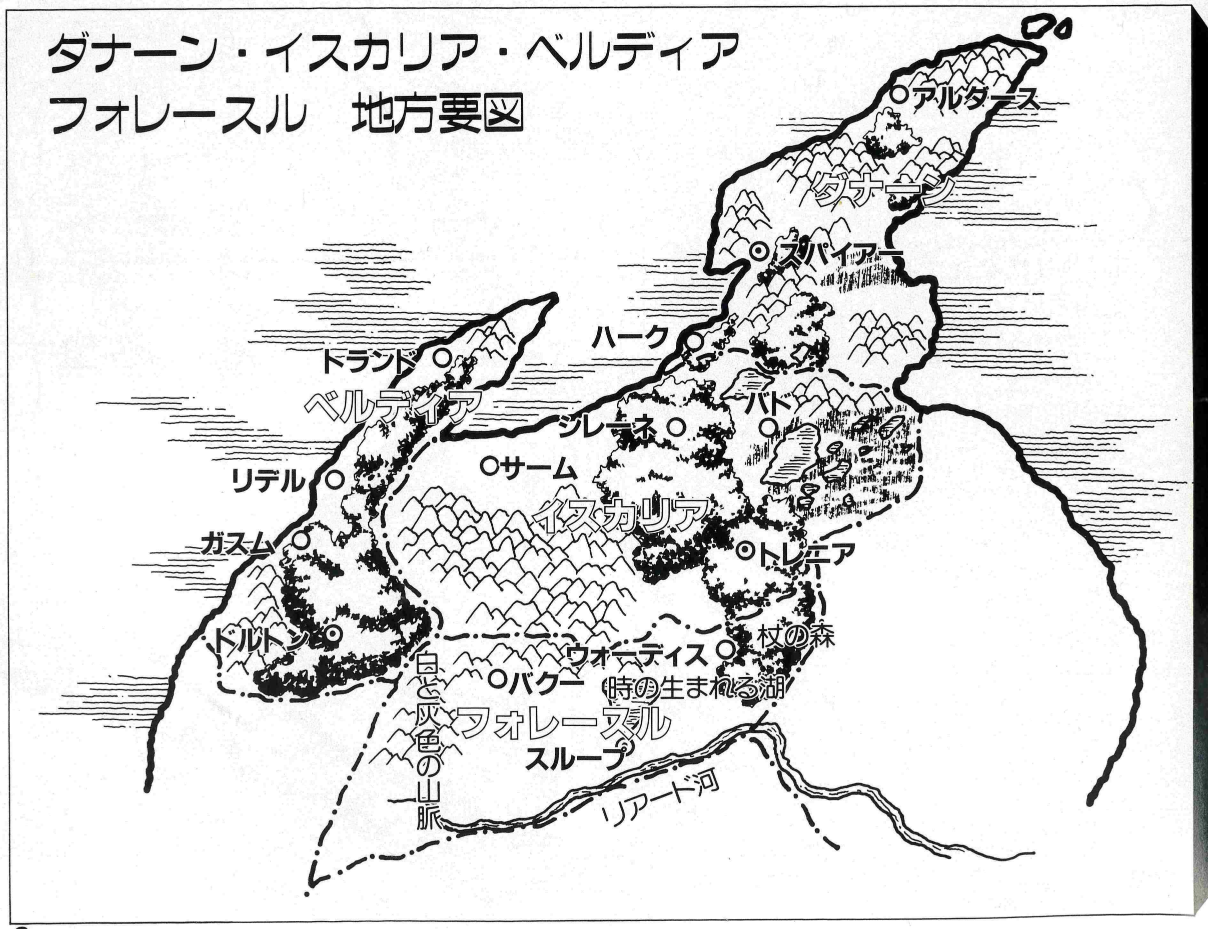
コンプティーク10月号付録



クリスタニアRPG2

C O N T E N T S

表紙イラスト／うるし原智志　マップイラスト／渡辺天留子



クリスタニアの世界

遙かなる昔、神々の戦(いくさ)をきらった中立神たちは、南の大地に逃れた。暗黒神の放った、神殺しの竜を避けるため、彼らはその魂を獣の身体に封印し、神獣となる。神獣たちは大地を隆起させ、外界との交わりを完全に遮断した。のちの世、人々はこの南の大地を、禁断の大陸、神々の住まいし地——クリスタニア、と呼んだ……。

漂流伝説クリスタニア

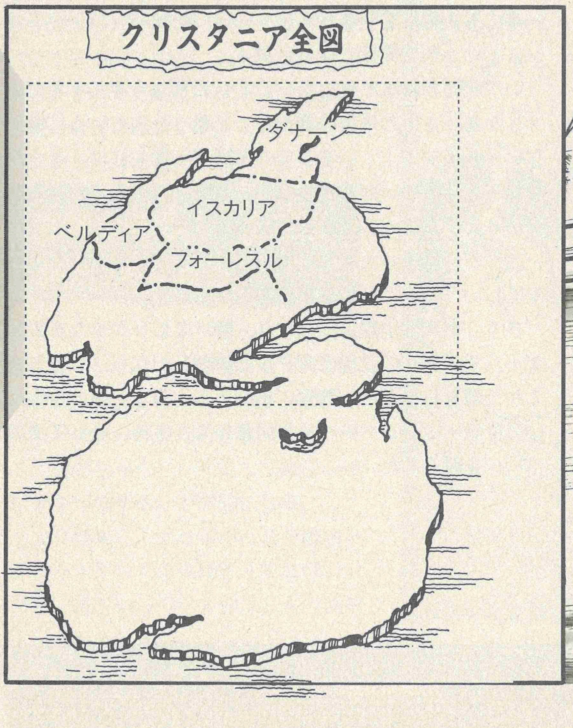
神獣たちが定めた周期に支配され、完全に調和のとれた世界となっていたクリスタニア。しかし、神王に率いられた暗黒の民が各地への侵略を開始し、調和はゆらぎだした。外の世界から冒険を求めてやってきた、レイルズをリーダーとする５人のパーティは、神王打倒のため、神獣の王フェネスに助けを求めるが……。フェネスは周期を捨て、クリスタニアの封印を解くと宣言した。

'89年11月号～'90年11月号連載。ベースとなるシステムには、「ロードス島戦記ＲＰＧ」を使用した。

蟻帝伝説クリスタニア

クリスタニア大陸中央部に住む真紅の部族。真紅の蟻帝クロイセを信奉し、他の部族とは、ほとんど交わりのない保守的な部族であった。しかし、彼らは突然、自らの土地を帝国と呼びはじめ、その領土拡大戦争を開始する。この帝国の兵士と、ひょんなことから戦うはめにおちいった６人の冒険者たち。連載第３回にして、リーダーの戦士テューレが戦死するというアクシデントにもめげず、〝姐御〟フィランヌを２代目リーダーに、帝国の反体制派と手を組み、帝都を目指す旅に出たが……。

漂流伝説に続く、クリスタニア・サガ第２部。'91年１月号より連載開始。第２部より、オリジナルシステム「クリスタニアＲＰＧ」を使用している。



クリスタニアRPGについて

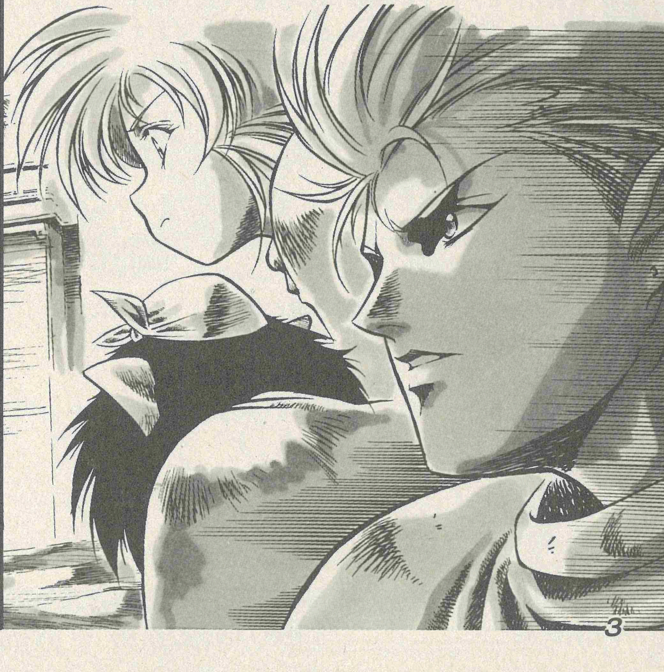


コンプティーク'90年12月号付録として発表。神獣たちの世界〝クリスタニア〟を楽しむための世界設定や、ＲＰＧルール等を掲載した。

まず、〈クリスタニアの世界〉。神獣がいかにして現れ、閉ざされた大陸のクリスタニアがどうして誕生したかを述べた神話編。神獣たちにより完全に統制された周期の時代から、「北の呪われた島」から漂流してきた暗黒の民のベルディア上陸、同じく外の世界からやってきた新しき民のダナーン上陸、そして神王によるクリスタニア侵略までを述べた歴史編からなっている。

〈ルール・セクション〉「ロードス島戦記ＲＰＧ」のアレンジバージョンとして生まれた「クリスタニアＲＰＧ」の基本ルールだ。アスペクトやビーストマスターといった独自のルールが盛りこまれており、モンスター、アイテムetc.の各種データもついている。この「クリスタニアＲＰＧ」と本書「２」の２冊があれば、キミもクリスタニアでプレイできるが、今年末、決定版となる単行本も刊行されるので、ヨロシク!!

イラスト／うるし原智志



はじめに

水野　良

漂流伝説、蟻帝伝説と２つのシリーズにわたって続いているクリスタニアだけど、そろそろどんな世界か、イメージができてきたかな？

まず、神獣がいて、神獣に従う民がいて、神獣に従わない古い神々を信仰する人もいて、それから他の島から流れてきた普通の人々と邪悪な連中がいて……。

う～ん、自分でいっててもややこしい。やっぱり、ロールプレイング・ゲームは読むだけじゃあわからない。実際にプレイしてみないとね。

ということで、この付録を企画したわけだ。つまり、クリスタニアＲＰＧのシステムを使って遊べるよう、みんなにゲームマスターとしての訓練をつんでもらおうと思ってね。この付録では、次のようなメニューを用意している。

まずは、セオリーどおりにゲームマスター講座だ。もっとも、ありきたりの講座じゃつまらないから、「いかにお気楽にゲームマスターをするか」というテーマで書いてある。じつはゲームマスターは難しいんじゃなく、奥が深いだけなんだけど、どうも一般的には敬遠されているみたい。その恐怖心を取りのぞくためには、気楽にゲームマスターのやり方を勉強するのが一番のはず。まともなゲームマスター講座より、ずいぶん実用的な内容になっていると思う。

それから、みんながプレイヤーを集めて、クリスタニアＲＰＧで遊ぶためのネタ。つまり、ＲＰＧシナリオを用意した。これはゲームマスターをするつもりのある人しか読んではいけない。せっかくの付録を活用しなければもったいない、と思った人は、ぜひゲームマスターにチャレンジしてくれたまえ。「案じるより産むがやすし」とは男だからこそいえる諺（ことわざ）だけど、チャレンジなくして結果が出ないことは、まぎれのない事実である。

つぎに、ＲＰＧのシナリオとはどんなものか、またキャンペーン・ゲームをいかに進めていけばいいのかを「蟻帝伝説クリスタニア」の連載を題材に解説してある。ゲームマスターの実体がよくわかってもらえると思う。

さて、ここまで読んでもらえば、ゲームマスターをやってみる自信がついているはずなので、最後に「クリスタニアＲＰＧ」をプレイするために、実用的なものを用意した。

クリスタニアＲＰＧ用の追加データだ。クリスタニア独自のモンスターやアイテムなどを、たくさん紹介しているからお楽しみにね。シナリオをつくるには、このふたつのデータは欠かせないものだからね。ゲームマスターが使いやすいように、前の付録のデータと今回追加したデータを合わせたリストを載せている。テストプレイを重ねた結果、修正が必要だと思ったデータには手を入れているから、古いデータは忘れてね（いつものことで申し訳ないけど）。

申し訳ないついでに、じつは今回のデータも完成版じゃない。最終的なデータはギリギリまでテストプレイし、ルールにも大幅な変更を加えて、『クリスタニア・コンパニオン』という形で発表になると思う。

いつ発売されるかって？　ずばり、目標は今年の年末だ！「じゃあ、きっと来年の夏だな」と思った人もいるに違いない。スルドイ！　いままでの実績から考えれば、そう思われても仕方ないだろう。だが、水野は頑張る。小説家とゲームデザイナーの両立を目指して……。

だけど、頑張った結果については、どうか何もいわないでほしい（やっぱり、来年の夏かなぁ）。

さて、事実は小説より奇なり、開けてビックリたまて箱。ゲームマスターの立場でＲＰＧを体験したなら、きっとキミが予想もしなかった興奮に出会えるだろう。鼻血が出ないようティッシュペーパーを用意して、さあ、心して次のページを開くんだ。

キミにもできるゾ！ グループSNEの

お気楽ゲームマスター講座

白川　剛

ＲＰＧという遊びは、残念なことに１人では遊べない。最低でも２人は必要である。しかも、ＲＰＧらしくなるには、実際は４人ぐらい欲しい。さらに、４人が集まってもゲームが始まるとはかぎらない。ゲームマスターがいなければ、始まらないのである。

ゲームマスターは、ゲームの管理進行役にしてストーリーテラーであり、ゲームの中心にいてプレイヤーたちを楽しませる役割を持つ。ＲＰＧが面白いかどうかは、ゲームマスターの腕にかかっているといってもいい。それほどゲームマスターは大切なのである。

とまあこんな風に書くと、初心者ゲームマスターやこれからゲームマスターをやろうという人は、十分ビビったことだろう。しかし案ずるなかれ、何事につけ抜け道のあるのが世のならい。しかもそーゆう裏道にかけてはズバ抜けた才能を誇るのが、われらグループＳＮＥ！　さっそくベテランの秘伝を伝授しようではないか。これでキミも今日からリッパなゲームマスターだ！

お気楽その１　まずはシナリオである

さて、ゲーマスターをやろうと思えば、まずシナリオを準備しなければならない。シナリオをつくることが、ゲームマスターの最初の仕事である。そこで当然ながら、いかにして楽にシナリオを準備するかが問題になる。

より簡単に、より早く、より面白いシナリオをつくるにはどうすればいいのか。答をいってしまおう、人の話を真似るのだ。最近のファンタジー人気はすさまじく、小説はもちろん、マンガ、アニメ、映画とファンタジー色の濃い作品が増えてきている。それら作品のストーリーを拝借してしまうのだ。これなら、簡単に、そして面白いシナリオをつくることができるぞ（志はちょっと低いけど）。しかし、モロそのままというのでは、プレイヤーに元ネタがばれてしまったときに恥ずかしい。プレイヤーも、一度読んだ小説を読み返すようなもので、謎の部分やどんでん返しがわかっている分、面白さが半減してしまう。だから、自分なりの創作部分をつけ加えたり、他の作品のストーリーと混ぜ合わせてみたりするといい。これでもうその作品は、キミのオリジナルといっても過言ではない！

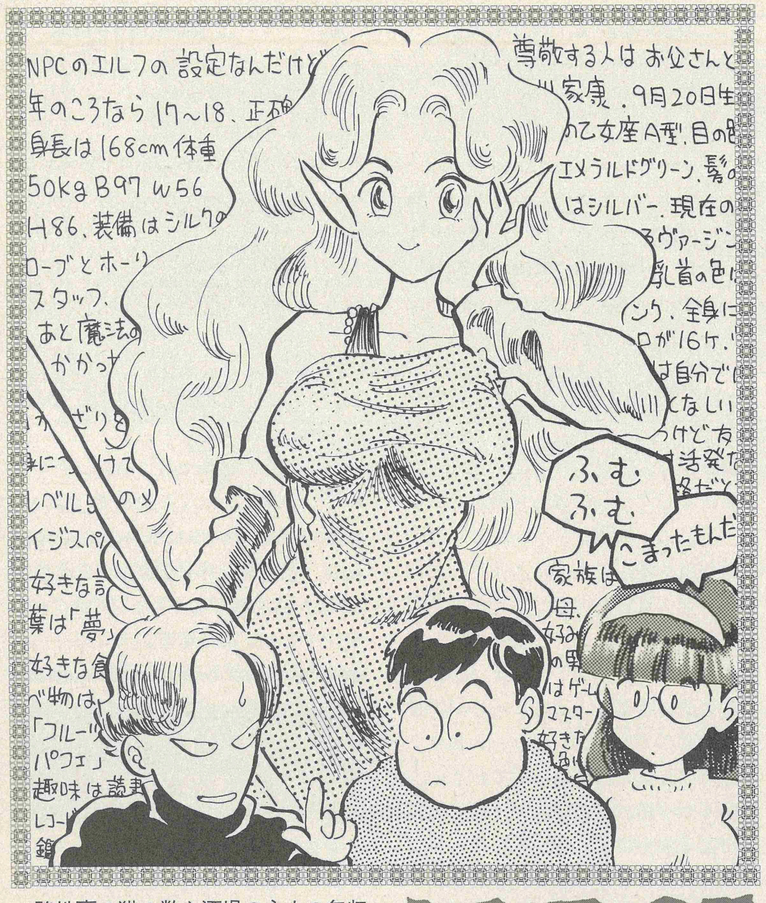
秘伝　巻の壱　オリジナルにこだわるな。そんな才能があったらプロのゲームデザイナーになれるぞ。

お気楽その２　細部でも楽を考える

シナリオをつくれば、次にシナリオの細かい部分を考える。つまり、ダンジョンの配置や冒険の舞台となる街の様子、登場する重要なＮＰＣの性格や能力値などを設定するのである。



イラスト／赤井孝美



路地裏の猫の数や酒場の主人の年収、宿屋のトイレの広さなど関係ないところや重要でない部分まで設定する必要はない。中世の歴史や市販されているファンタジーＲＰＧのシナリオなどの設定で利用できるものを使えばいい。いくつか利用できそうなパターンをゲームマスターの頭の引き出しの中に入れておいて、必要になったら使うわけである。この引き出しが多ければ多いほど、うまいゲームマスターといわれるので、できるだけたくさんのパターンを引き出しの中に詰めこもう。

また、細かいところを設定していて思いつかなければ、別のところの細部を考える。他の細部を考えているときに、いい考えがふっと思い浮かぶことは、人間よくあることである。

秘伝　巻の弐　利用できるものをトコトン利用し、ひたすら楽できることを考えるべし。

お気楽その３　既製のシナリオを買ったけれど……

シナリオをつくるのが面倒くさいとか、いきなりゲームマスターをやってくれと頼まれたりして準備する時間がなかったとき（不思議なことにたいていの場合時間はない）は、既製のシナリオを使って遊べばいい。これなら準備する手間が省けて楽である。しかし、シナリオを買ってきたからといってすぐにプレイできるわけではない。中身を読まないことにはゲームはできないのだ。

シナリオを読むときは、コピーしたマップを手元に置いておき、読みすすめながら、その地図にイベントやモンスターの数などの注意書きを書きこんでいく。こうしておけば、いちいちゲーム中にシナリオを読みかえさなくていいから、ゲームがスムーズに進行し、便利なのだ。レポート用紙などに、大まかなストーリーの流れと注意点を書きだしておくのも便利な方法である。

ＮＰＣの名前も自分が考えたものではないので忘れやすいから、彼らの名前と簡単な注意書きぐらいは紙に書き写しておこう。あと、既製シナリオはストーリーは面白いのだが、状況描写などの細かい部分は自作のシナリオにはかなわない。その点をカバーすれば、楽しいセッションになること確実だ。

秘伝　巻の参　RPGはシナリオどおりに進まない。かくて既製シナリオ丸暗記の努力は水泡に帰す。要点だけ押さえるべし。

お気楽その４　状況説明はパフォーマンスだ

ゲームマスターは、プレイヤーの見聞きするものを、言葉で説明しなければならない。しかし、いろいろな状況を言葉だけで伝えるのはすごく難しい。それがスラスラできるなら小説家になれる。そこで、小説家ならぬ一般ピープルがわかりやすく説明するには、視覚を使うのが効果的だ。ヘタでもいいから、紙に簡単な絵を書いたり、写真を見せたりするのだ。メタルフィギアを使うのもいい。どんなものでも、言葉だけのときに比べれば、はるかに臨場感のあるわかりやすい説明ができるはずである。

秘伝　巻の四　どんなに無口なゲームマスターでも、歌って踊れば気持ちは通じる。要はサービス精神である。

お気楽その５　判定の醍醐味

ゲーム中にプレイヤーは、さまざまな行動を行う。その行動の成否を判定するのも、ゲームマスターの仕事である。判定する方法は、ルールブックに書かれているので、ルールに従ってサイコロを振ればいい。しかし、サイコロを振るだけならば、サルでもできる。ゲームマスターとしては、行動の難しさによって判定に修正を入れるぐらいの芸当はしたいところだ。どの程度の修正を加えるかは完全にゲームマスターの特権的裁量である。ただし、ここであまりの快感に酔って、プレイヤーの不満をためるような修正をしては帰り道が危ない。まあ、常識があれば、そんなに難しいことではないはずだ。

簡単に判定の修正をする方法もある。行動の難しさを判定して、それにしたがって修正するのだ。基本的に難しさは「かんたん、ふつう、むずかしい、すごくむずかしい」の４つに分類される（おお、仲よし！）。ゲームマスターはプレイヤーが行おうとする行動を、この４つの領域に分け、その難易度に合わせて修正するのである。数値に関しては、戦闘のルールのところに、暗闇の中で戦うときや遠くのものを弓矢で狙ったときなどの、特殊な状況での修正が書かれているので、それを参考にして数値を決めればいいだろう。

秘伝　巻の五　ルールがなんだ！　ゲームマスターが神である。天使のごとく大胆に、悪魔のように細心に判定を！

お気楽その６　NPCを演じるコツ

ゲーム中に登場する脇役は、すべてゲームマスターが演じなければならない。このＮＰＣを上手に演じ分けることができれば、ゲームを盛り上げ、プレイヤーを話に引き込むことができる。しかし、当然ここでも楽するべきである。

まず、武器屋の主人やにぎやかしの通行人などのエキストラまで、くわしく演じる必要はない。重要な人物やプレイヤーが話しかけた人物を演じればいいのだ。また、重要なＮＰＣは、演じやすいように極端な性格をつくっておくといい。プレイヤーたちがよく知っているマンガや小説のキャラクターを借りてくるというのも一つの手だ。これなら、プレイヤーたちはＮＰＣの喋り方や癖といったものを最初から知っているので、無理に演技をしなくてもいいだろう。恥ずかしいのは慣れてもらうしかないが、「彼は〜といったよ」というように小説風にしたり、あらかじめセリフを紙に書いておいて、それを読み上げたりすれば、多少はちがうので一度試してみるといいかも。

秘伝　巻の六　NPCを演じるコツは、その性格設定にあり。個性が強烈なほど、演じ分けやすいと心得るべし。

お気楽その７　NPCを活用せよ

ＮＰＣはゲーム中の脇役だけではなく、マスターの手足となって働いてくれる忠実な手下でもある。たとえば、ある情報をプレイヤーに伝えたいとしよう。そんなとき、ゲームマスターが直接プレイヤーに教えるより、ＮＰＣの口からプレイヤーに伝えたほうが、ゲームの雰囲気を壊さずに伝えることができる。また、プレイヤーたちが、どうにもならない状況に陥ったとき助けに来てくれるのも、ＮＰＣのほうがいいだろう。

このようにＮＰＣをうまく使えば、プレイヤーを誘導したり、助けたりすることができる。だからといって、必ずＮＰＣを使う必要はない。ただ、ＮＰＣを使えば、不自然なところなく情報を伝えたりすることができるのである。めんどうくさかったら、ゲームマスターが口頭で伝えても問題はない。

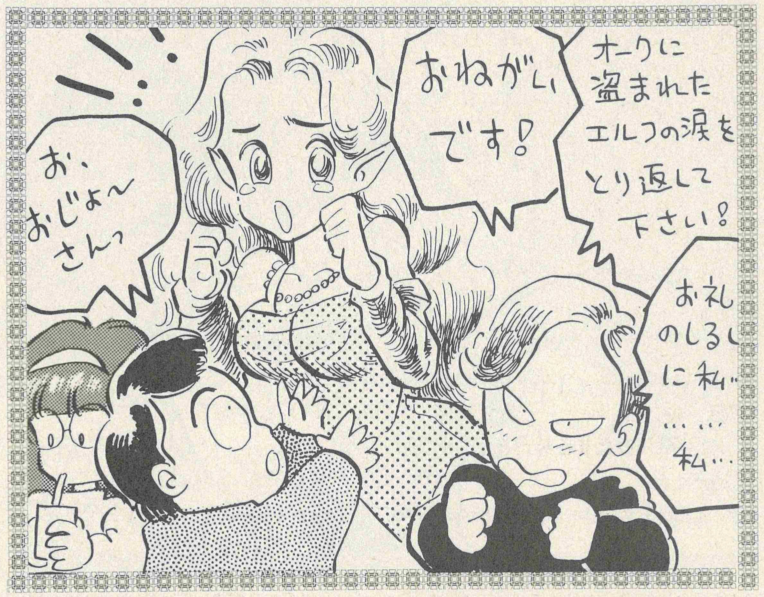
秘伝　巻の七　困ったときのNPC。うまく活用して、ゲームを円滑に進めるべし。

お気楽その８　プレイヤーの気を引け

ゲーム中のプレイヤーの思いがけない行動が、ゲームマスターの予想しなかった展開をつくりだす。これこそが、ＲＰＧの醍醐味といえる。しかし、ゲームがシナリオの大筋から外れることは好ましいことではない。ゲームの展開を修正し、シナリオに沿った方向に向けなおすことは立派なゲームマスターの仕事である。

このときに使う方法の一つが「引き」だ。「引き」とは「どこそこの洞窟には金銀財宝が隠されている」といった伝説や、「どこかの王様が宝を捜すために探検隊を送りこむらしい」といった噂など、プレイヤーの興味を引きそうな情報を教えて、プレイヤーたちが行動を起こすように仕向けることである。ようするに、馬の目の前に人参をぶら下げるようなものだ。

「引き」を行うときのコツは、プレイヤーがもっとも興味をもっているものを、「引き」の対象とすることだ。お金が好きなら財宝の噂を、女の子が好きならば、かわいい女の子がさらわれた



噂を流せばいい。そうすれば、簡単にプレイヤーを引きつけることができるだろう。

秘伝　巻の八　興味のないものに引かれるヤツはいない。相手を見て引け！

お気楽その９ 無理に話を進める

ゲームをやっていると、プレイヤーたちが『引き』に喰らいついてこないで、好き勝手に暴れ回ることがある。また『引き』が弱いと、プレイヤーが目的を失ってしまい、何をしていいのかわからなくなってしまうこともある。

そんなときは、『押し』である。『押し』は、『引き』と同じくプレイヤーを誘導するテクニックだが、『引き』と違うところは、『押し』には強制力があることである。ゲームマスターが『押し』を行えば、プレイヤーはゲームマスターのいうとおりにするしかない。そうしないと、不利な状況におちいったり、ひどい目に合わされるからだ。このため、『押し』はプレイヤーから不満が出やすい（当たり前か）。しかし、『押し』を効果的に使うことができれば、プレイヤーが何をしていいのか迷うことはなくなるはずだ。

秘伝　巻の九　てめえらいうとおりにしないとただじゃあおかないぜ！　オラオラ、こっちに行くんだよ！

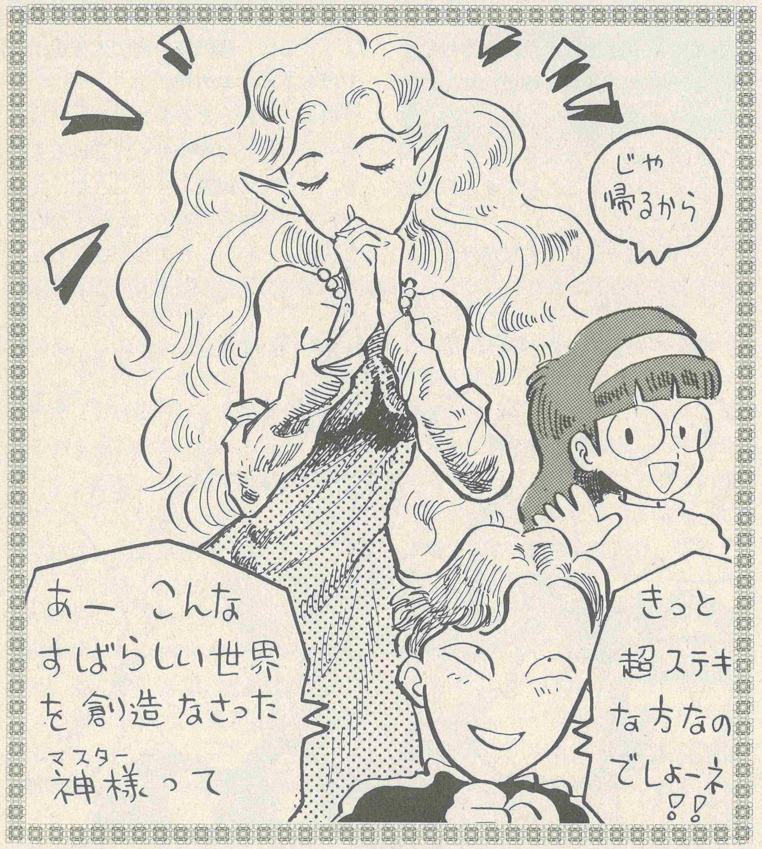
お気楽その10 話をでっちあげる

ゲームをやっていると、プレイヤーが設定のないところに行ってしまうことが時々ある（そういうところばかり行きたがるプレイヤーも一部いる）。

すると、元から設定なんかないんだから、ゲームマスターはその場で設定を考えて、話をでっちあげなくてはならないハメになる。これを称して『アドリブ』と呼ぶ。ＳＮＥで最も頻繁に使われるテクニックの一つである。

そこで、簡単に『アドリブ』を行う方法だが、二つある。一つは、『アドリブ』の流れから結果までをゲームマスターがつくってしまう方法だ。この方法は、ゲームマスターがプレイヤーの行動を管理しやすいという利点があるものの、瞬時に面白い話の流れをつくり、その結果を考えなければならないから、慣れないうちは難しいだろう。もう一つは、何も考えないで、その場の展開だけを考えて判定を行い、その結果から次の展開を考えていくものだ。この方法だと、その場の展開だけを考えればいいので楽である。慣れないうちは、この行き当たりばったりな『アドリブ』を行うといいだろう。慣れてきたら、２つの方法を使い分けたり、自分なりの『アドリブ』を行えばいい。

秘伝　巻の拾　シナリオにないことは、でっちあげる。シナリオを知っているのは、ゲームマスターだけである。



さいごに

ゲームマスターが、いかにお気楽なものかわかってもらえただろうか。実際、ゲームマスターなんて簡単なもので、初めてでも何とかなるもんだ。もっとも、これも極めるとなるとまたそこはそれ、難しいものもあるのだけどね（エッヘン！）。

ま、しかし、無理に極める必要もないよね。自分ができる範囲で頑張ってマスターをやればいい。ゲームマスターなんて、やってるうちにうまくなっていくんだから。

初めてゲームマスターをやるときは、ストーリーにこだわらないで、楽しく遊ぶことだけを考えればいいと思う。結局ＲＰＧは遊びなんだから、楽しい時間をすごせばそれでいいんだ。でわ！

秘伝　巻の奥義　最初は、誰でも初心者である。楽しんだほうが勝ちだ！

特別シナリオ

人魚の涙

作・白川　剛／絵・うるし原智志／マップ・瀧口天晴

シナリオ概略

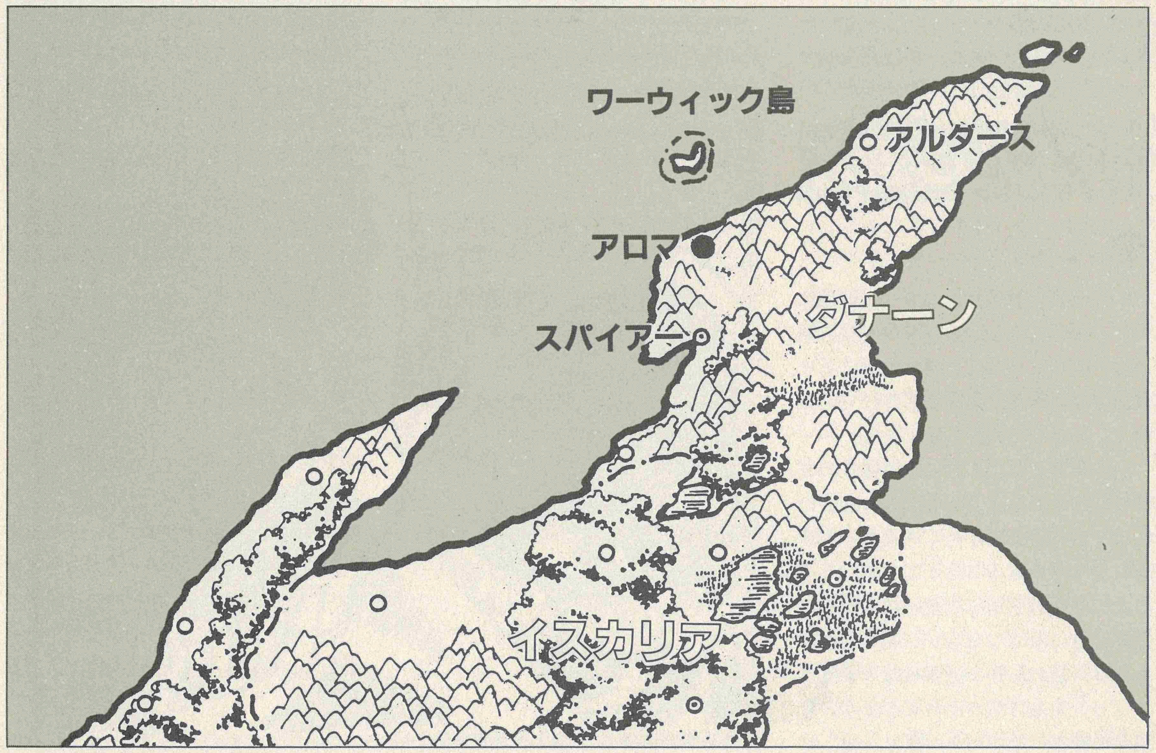
このシナリオは３～４レベルのキャラクター、４～６人用のもので、冒険者たちのなかにソーサラーとスカウトが、それぞれ１人ずついたほうがいいだろう。

冒険の舞台はダナーン地方にある小さな港町アロマと、その沖合に浮かぶワーウィック島である。ある日のこと、この平和な島にヤーグラスと名乗る魔法使いくずれの海賊が、〝人魚の涙〟と呼ばれる真珠を狙って襲撃してきたのだ。島の神官であるステラは、アロマの町に助けを求めようと島を脱出し、海を漂流して、アロマの町の近くに流れついたところを冒険者たちに助けられたのだ。

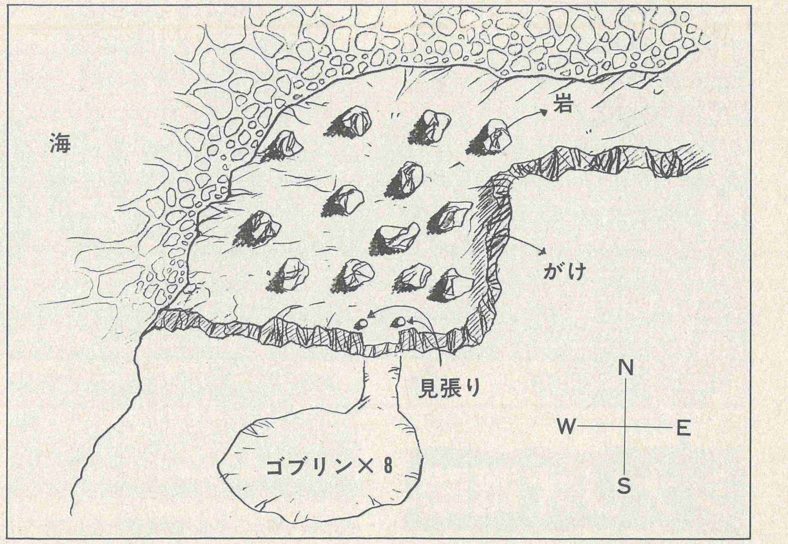
彼女を助けた冒険者たちは、ステラに頼まれ、海賊を退治するべく島へと向かう。しかし、島についた冒険者たちは不覚にもステラをさらわれてしまい、〝人魚の涙〟を海賊に渡さなければならないはめになる。しかし〝人魚の涙〟は怪物に守られていて、ステラ以外は近づくことができないのだ。洞窟の中にはいった冒険者たちは、その奥で人魚に出会い、ステラと島の秘密を知る。そして、真珠を手に入れた冒険者は、海賊たちとの最後の決戦におもむくのだ。

舞台説明

港町アロマは中程度の港を持つダナーン地方の町で、ダナーン半島の沿岸交易路の中継地点として栄え、豊富な海産物を売物にしていて、漁師ギルドと商人ギルドが大きな力をもっている。この２つの組合の代表が話し合って町の行政を行っているのである。その沖合を、２日ほど船で航海すると、ワーウィック島が見えてくる。この島は珊瑚礁に囲まれた小さな島で、珊瑚の細



工物が有名である。職人は細工物をアロマの商人に売って生活しており、残りの住人は漁業を営んで生活している。また、この島は人魚伝説が伝わる島として有名で、人魚が島の守護神として崇められているほどである。そして、この島に伝わる宝が〝人魚の涙〟と呼ばれる大粒の真珠で、この真珠は人魚の流した涙が真珠になったと伝えられている。真珠は人魚との友好の証として村に伝わっている。



導　入

クリスタニアの大地が海面と同じ高さまで降りてきてから数カ月がたち、ダナーン地方には、妖魔やさまざまな神獣の民が姿を現すようになった。そして、アロマの近くにある岬の洞窟に、流れてきたゴブリンが棲みついたらしく、船に石を投げつけたり、漁場を荒らしたりするから退治してほしいと、冒険者は町の漁師組合の長であるゲイリーから依頼を受ける。ゴブリンといえばまだまだ手ごわい敵だが、うまく作戦を立てて戦えば、遅れをとるような敵ではないので、財布が軽くなってきた冒険者たちは仕事を受けることにする。ゴブリンの数は町の人の話だと8～9匹ぐらい、報酬は金貨1000枚である。

1.ゴブリン退治

●入口

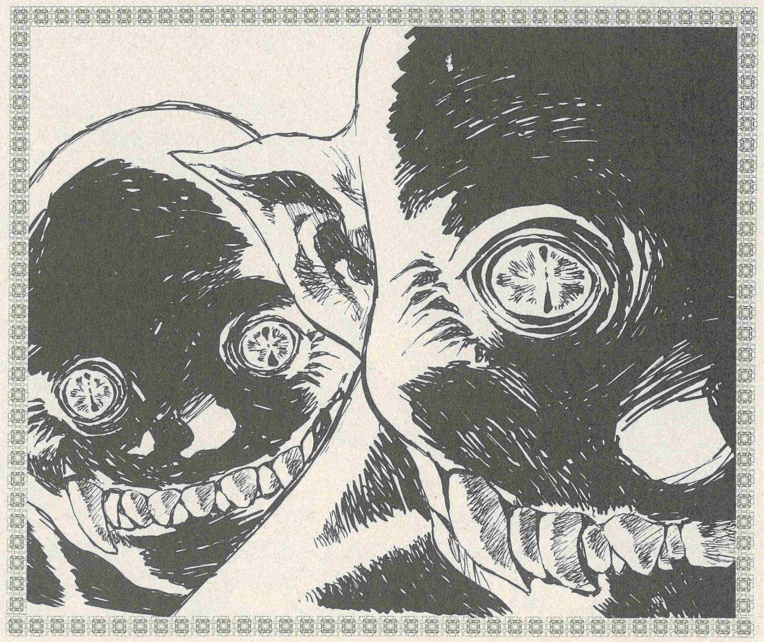
こうして、冒険者はゴブリン退治に向かうわけである。ゴブリンの棲む洞窟は、町から2kmほど離れた岬にあり、洞窟までは街道から小道が伸びているので、簡単に行くことができる。

洞窟に着くと、入口には見張りのゴブリンが2匹立っている。入口のまわりは、おおきな岩がたくさんあって、隠れながら近寄ることができるだろう。隠れながら近寄るには盗賊技能判定に成功しなければならない。判定に失敗したり、隠れないで近寄ったりすると、ゴブリンたちに気づかれてしまう。冒険者の存在に気づいたゴブリンは、仲間に警戒を発するべく、洞窟の中へと姿を消す。洞窟の中では、知らせを聞いたゴブリンたちが武器を構えて待ち受けていることになる。

見張りに見つからずに接近することができれば、奇襲をかけることができる。奇襲をかけられたゴブリンは、最初の1ラウンドは反撃を行えず、声を上げることもできない。2ラウンドめからは声を上げて助けを求めながら戦う。GMは、ゴブリンが助けを呼んでいるラウンドの最後に、洞窟の中で寝ているゴブリンが起きるかどうか、ゴブリンの抵抗力判定を密かに行うこと。成功すればそのゴブリンは目覚める。1匹でも目覚めれば、他のゴブリンを起こして戦う準備を整え、冒険者を待ち構えるであろう。

ゴブリン(見張り)×2

生命点：20　攻撃技能：55
魔法：なし　精神点：10
打撃力：D6＋4
特殊能力：暗視
抵抗力：20　防御技能：10
移動力：人間なみ
イニシアティブ値：4　装甲値：2
経験値：50



●洞窟の中

洞窟の中は大きなホール状になっていて、行き止まりになっている。残りのゴブリンは全部ここにいて、その数は8匹である。見張りをうまく倒せば、ゴブリンは寝ているが、見張りが起こしにきたり、騒ぎに気がついたゴブリンがいれば、ゴブリンは武器を構えて冒険者たちを待ち受けている。

寝ているゴブリンは簡単に殺すことができるが、気づかれずに殺すには盗賊技能判定に成功しなければならない。失敗すると音を立ててしまい、ゴブリンたちは目をさます。気づかれた場合ゴブリンたちは武器を構えていないので、1ラウンドの間だけ、冒険者はゴブリンの反撃を受けずに攻撃することができる。そのつぎのラウンドからは、ゴブリンたちは壁にたてかけてあったり、寝床の横においてあった武器をつかんで反撃してくる。また、このような状況で鎧を着ることは不可能なので、装甲値は0点として扱う。

見張りが知らせたり、冒険者の攻撃に気づいたゴブリンは、武装を整えているだろうから通常どおりの能力で攻撃してくる。

ゴブリン×8

生命点：20　攻撃技能：55
魔法：なし　精神点：10
打撃力：D6＋4
特殊能力：暗視
抵抗力：20　防御技能：10
移動力：人間なみ
イニシアティブ値：4　装甲値：2
経験値：50

ゴブリンは、戦闘を継続できるものが半分以下になると、命だけは助けてくれと命乞いをしてくる。逃がしてやるのならば、ゴブリンは人気のないところで暮らすといって洞窟からでていく。皆殺しにするのならば、ゴブリンは死ぬまで戦う。ゴブリンを倒して、洞窟の中を捜索しても金目のものは見つからない。

ゴブリンを追い散らすなり、皆殺しにするなりした冒険者が洞窟の外にでると、洞窟の近くにある岩場の波打ち際に、小舟が流れついているのに気がつく。中にだれか乗っているようだがピクリとも動かない。近寄ってみると、少女が船の中で気絶している。

少女は年のころなら17～18歳ぐらいで、亜麻色の髪に真珠のような白い肌をしている。耳がわずかに尖っていて妖精族を思わせるが、その顔だちはどちらかというと人間に似ている。身体つきは華奢で、か弱い印象を与え、首には涙滴の形をした黄色い宝石のネックレスがかかっている。とにかく、命に別状はないが、早く介抱したほうがいいだろう。

ここで、ソーサラーとプリーストは魔術技能判定を行う。成功すれば、彼女の気絶は衰弱からくるものであるから、魔法で治療するよりは町へ連れていき、宿屋で休ませる方が効果的であることがわかる。

2.ステラの依頼

ゴブリン退治の帰りに浜辺に流れついた少女を助けた冒険者たちは、宿屋に戻らなければいけない。なぜなら、ゲイリーは用事で忙しく、冒険者と会うことができないので、報酬は夜になってから酒場で渡すことになっているのだ。その間、彼女を看病していると、彼女の意識が回復し、ここがどこか聞いてくる。事情を説明しおわると、無事にアロマについたことを喜び、こんどは彼女が語りだす。

彼女の名前はステラといい、アロマの沖合にあるワーウィック島という小さな島に住んでいたのだが、突然、ヤーグラスと名乗る男が現れて、島に伝わる宝物である〝人魚の涙〟と呼ばれる真珠を渡せといってきたのだ。島の人が断ると、突然ヤーグラスの乗ってきた船の船員たちが襲いかかってきたのだ。そして、村は焼かれ、何人かの人が殺された。ヤーグラスは〝人魚の涙〟を見つけだすためには、島中の人を殺しかねないだろう。かといって、村の宝物である〝人魚の涙〟を渡すわけにもいかない。そこで、島の神官でもあるステラは助けを求めるべく、単身小舟に乗りアロマを目指して海にでたのである。そして、飢えと渇きに耐えながら小舟で漂流を続け、4日めにアロマが見えてきたところで気がゆるんだのか気絶してしまい、そこを通りかかった冒険者に助けられたわけである。

いままでのいきさつを語ったステラは冒険者を見つめると、島の人たちを助けてくれるよう懇願し、報酬はあまり多く払えないが、できるだけのことはするという。

●GMへの注意

彼女の依頼を受けることにすれば、どうやって島に渡るかといった問題が出てくるだろう。彼女の乗ってきた小舟ではとても冒険者全員が島に行くことは不可能であり、かといって島に行くのに十分な船を借りるほどのお金はもっていない。このことをGMはプレイヤーたちに教えたほうがいいだろう。直接プレイヤーに教えるよりは、ステラや酒場の主人の口から伝えたほうが、ゲームの雰囲気を壊さないだろう。

船の問題を解決する方法はいくつかある。もっとも、簡単な方法はゲイリーに頼むことである。理由を説明すれば、船の一隻ぐらいは貸してくれる。このことにプレイヤーが気づかない場合は、ゲイリーがゴブリン退治の報酬を払いにきたときに相談にのってくれる。また、プレイヤーがこれ以外のアイデアを考えた場合は、GMの裁量で判断すること。シナリオどおりに話を進める必要はない。

ステラが気づいたすぐ後に、部屋に人のよさそうな小太りの商人ふうのおじさんがやってくる。彼が冒険者にゴブリン退治を依頼したゲイリーで、報酬を払いにやってきたのだ。ゲイリーにワーウィック島のことを話すと、島を襲ったヤーグラスとかいう男は、きっと海賊に違いない。最近このあたりに海賊が出没しはじめて、沖のほうまで漁に出れなかったのだという。

そして、島に行くならば船を貸すか

ら、海賊をやっつけてきてほしいといい、ゲイリーは冒険者たちを励ますとゴブリン退治の報酬を渡し、船の手配ができるのは明日の昼ごろだから、それぐらいには宿屋にいてくれといって部屋を出ていく。

つぎの日になれば、ステラはいくぶんか回復し、顔色もよくなる。ここで、魔術技能判定を行う。成功すれば、彼女のネックレスの石の色が緑色になっていることに気がつく。このことを彼女に問いただせば、この石はまわりの気温や湿度で色が変化する珍しい石であると説明する。

しかし、それは嘘である。彼女が身につけているネックレスは、人魚族に伝わる変身の魔法がかかった魔法の品物で、その石の色は着用者の消耗状態を表しており、この石の色が緑、黄、赤の順に変化していき、黒になったときに変身の魔法は解けて、もとの姿に戻ってしまうのである。

ゲイリーとの約束は昼なので、午前中は町に出て買物や情報収集ができる。必要なものがあれば、ここで買っておかなければいけないだろう。また、情報収集を行えば以下のことがわかる。

●ヤーグラスについて

盗賊ギルド

ヤーグラスはアロマの盗賊ギルドに顔つなぎもせず、海賊行為を行っているので、その首に賞金がかかっている。賞金は生死を問わず5000ＧＰである。また、ギルドでヤーグラスのことについて聞けば、怪しげな術を使うらしいということがわかる。

魔術師ギルド

ヤーグラスのことについて聞くと、昔そういう魔法使い見習いがいたが、金もうけの手段として魔法を使おうとしていたので、破門したということがわかる。

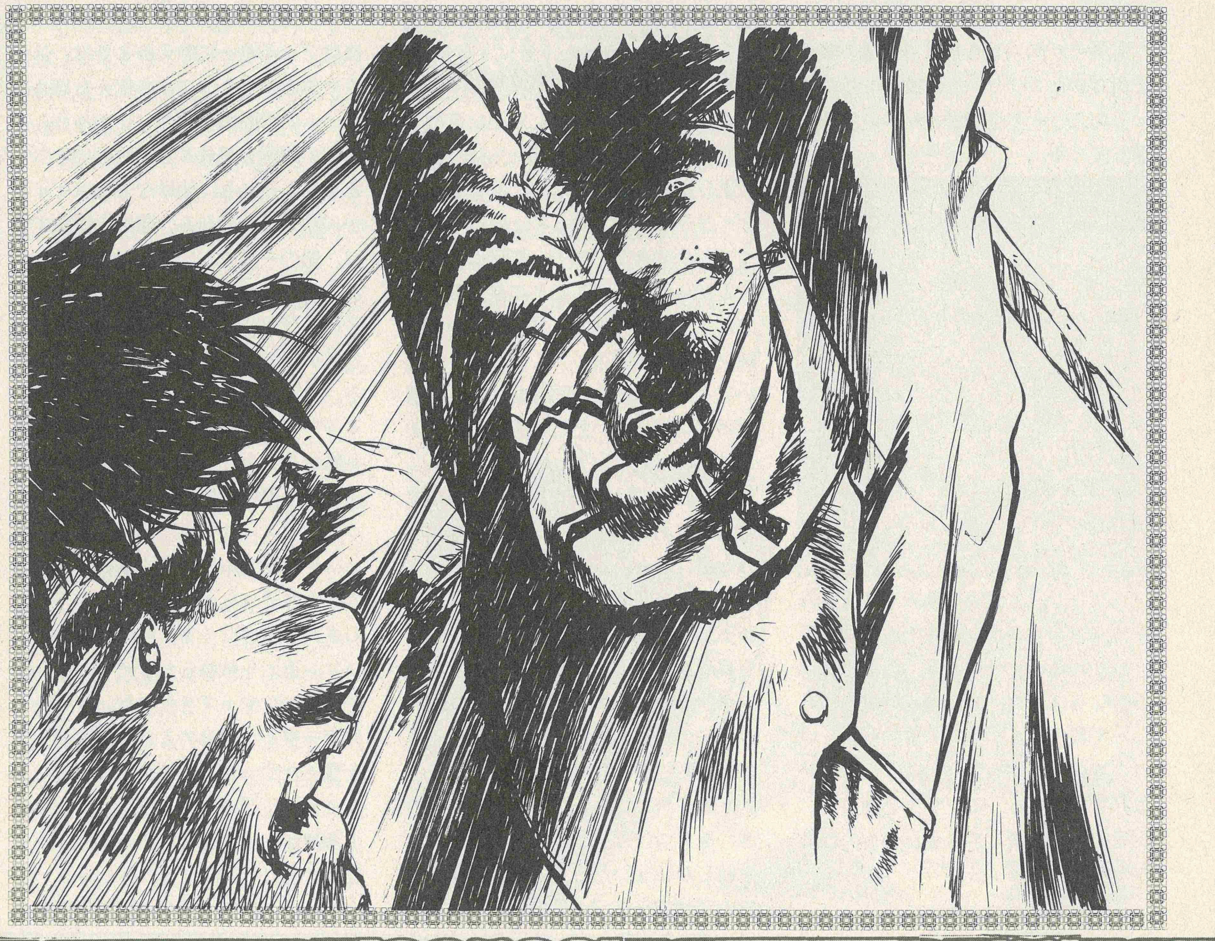
●ワーウィック島について

商人ギルド

ワーウィック島とは、珊瑚の細工物の取り引きを行っているが、島の人たちは閉鎖的なところが多く、あまりつきあいはないということがわかる。また、ワーウィック島付近を航行中の船から、人魚を見たという報告がたくさんある。しかし、ワーウィック島付近には人魚の存在は確認されていないので、それはなにかの見まちがいだろうということになっている。

魔術師ギルド

ワーウィック島は人魚伝説の伝わる島として有名で、何人かの魔術師が伝説を研究しに島に渡っているが、島民はまるで何かを隠しているかのように研究に非協力的だったことがわかる。また、ギルドのいままでの調査で、ワーウィック島付近に人魚がいることは確認されていない。



●人魚伝説について

人魚伝説は、アロマの近辺でもいくつか見られるが、とくにワーウィック島に多くの話が伝わっている。その内容は、人魚の姫さまを助けたお礼に大粒の真珠をもらった話や〝人魚の涙〟が真珠に変わった話、人間の姿に変身していた人魚に乱暴を働こうとした男が、呪いで魚の怪物に変わってしまった話、人魚を捕まえれば、どんな願いでもかなうという話などである。

3.ワーウィック島

昼ごろになると、宿屋にゲイリーが迎えにくる。ゲイリーは装備のないステラのためにレザーアーマー、ロングソード、スモールシールドを貸してくれる。港ではゲイリーの手配してくれた小型の帆船と船員たちが冒険者を待っている。この船ならば、島までは2日で行くことができる。また、船には武器や鎧以外の冒険者用の装備がひととおり揃っていて、十分な食料が積みこまれている。

ワーウィック島への船旅は非常に快適なもので、２日めの昼ごろには島に到着する。ワーウィック島の周囲は珊瑚礁なので、帆船で島に近づくことはできない。そこで、上陸するためには上陸用の小舟を使うことになる。冒険者たちが島に行っている間、帆船は海賊に襲われないよう島から少し離れたところに停泊して冒険者を待つことになる。船を呼ぶには、最初に上陸した海岸で火を燃やせば、それを合図に帆船は迎えにきてくれる。

島に上陸すれば、ステラが山奥にあるネズンという村に連れていってくれる。ネズンはこの島の火口部分に建てられた村で、代々〝人魚の涙〟を守っている一族が住んでいる村である。この村は隠れ里なので、そこならば、まだ海賊たちには見つかっていないだろうと彼女はいう。

こうして、ステラの案内で昼なお暗い山の中に入り、獣道（けものみち）のような小さな道を３時間ほど進むと、目の前に大きな洞窟が見えてくる。30分ほど迷路のように曲がりくねった道を進んでいくとやがて出口が見え、そこを出ると向こうに小さな集落が見える山に囲まれた広い場所にでる。向こうに見える村が、ネズンの村である。

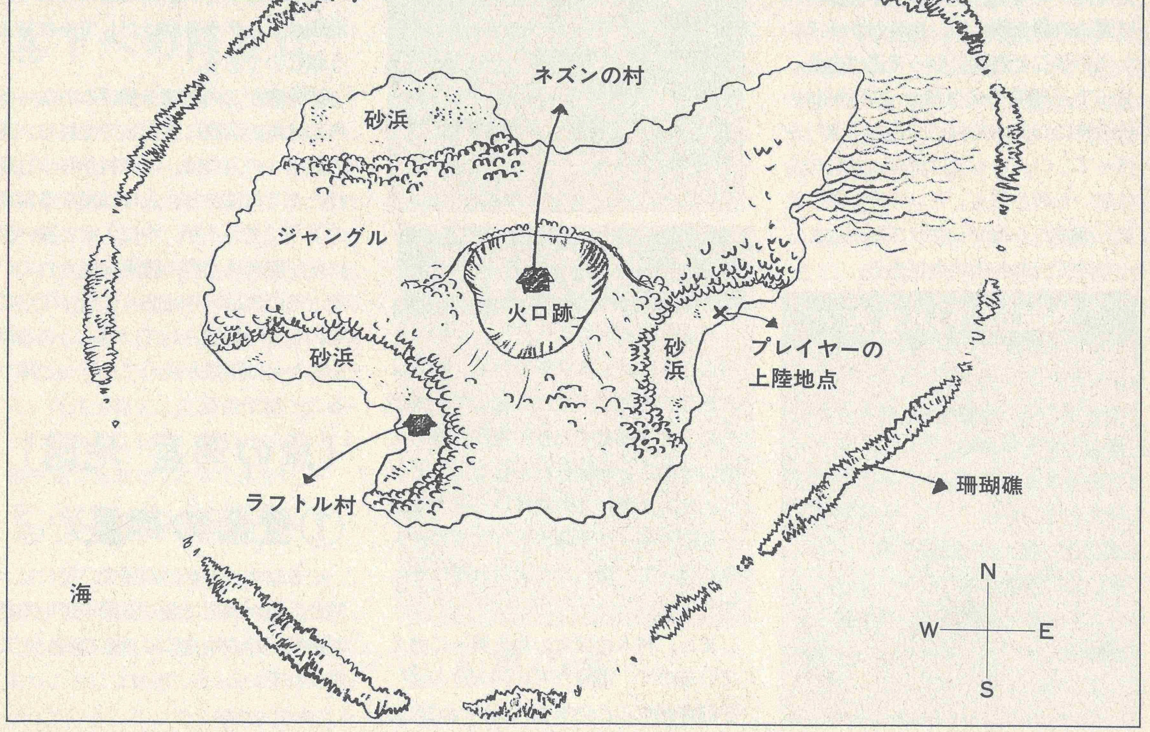
ステラは安堵のため息をつきながら、「よかったまだヤーグラスたちには襲われていなかったのね」というと同時に、村の方で火の手が上がり、何かの音がかすかに聞こえてくる。盗賊技能判定に成功すれば、それが戦いの音であることがわかるだろう。村が襲われていることに気がついたステラは、「早く助けに行かなければ」といって、村に向かって走り出す。

彼女の後を追って村に向かうと、村に入ったときに海賊が襲いかかってきて、冒険者の行く手を妨害する。

海賊(手下)×４人

生命点：10　攻撃技能：60
魔法：なし　精神点：10
打撃力：Ｄ６＋４
特殊能力：なし
抵抗力：40　防御技能：20
移動力：人間なみ
イニシアティブ値：４　装甲値：３
経験値：15

ワーウィック島



　海賊を倒すと、ステラの姿が見えない。ときおり現れる海賊たちをうまく避けながら、彼女を捜して村の中を歩いていると、村の真ん中にある広場にでる。そこには、派手な色彩の衣裳を着て杖を持った男と６人の海賊がいて、その傍らにはオーガーが１匹ひかえている。広場には、略奪品が積みあげられ、捕まった村人たちが縄で縛られて１カ所に集められていて、派手な衣裳を着た男の脇には、気絶したステラが抱えられている。

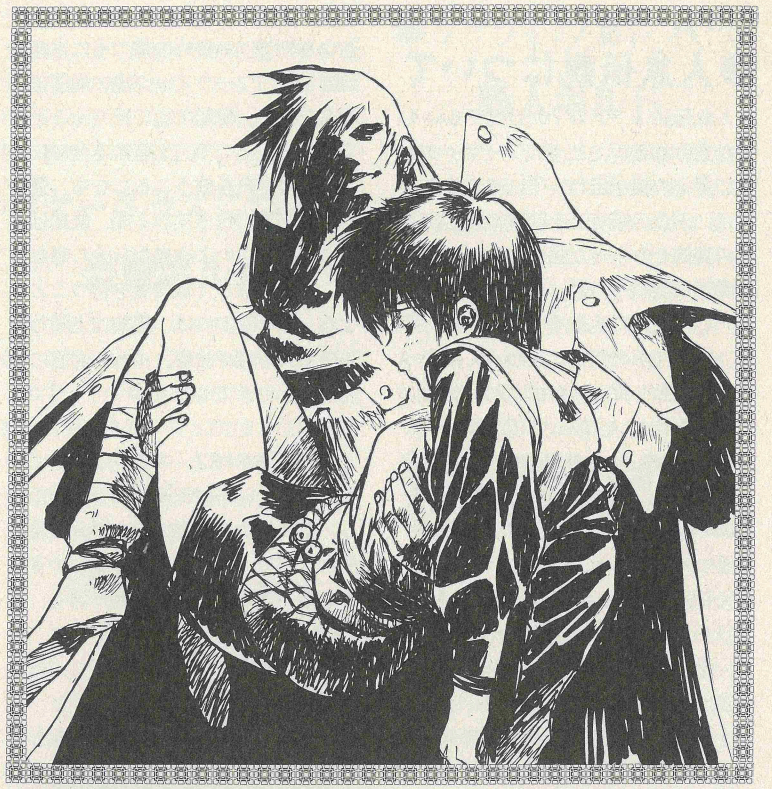
　派手な衣裳を着た男は冒険者に気づくと、「お前たちはなにものだ？　歯向かうつもりなら容赦はせぬぞ」とすごむ。この男がヤーグラスである。海賊６人が前に進みでて冒険者たちを捕まえようとするので、ここで、おとなしく捕まれば縄で縛られてしまうし、戦えば戦闘になる。

　おとなしく捕まった場合、ヤーグラスは神官の命は預かった、明日の日没時にラフトル村に〝人魚の涙〟を持ってこい。さもなければ、神官の命はないものと思えと村人にいって、略奪品とともに村を去る。

　戦闘になれば、ヤーグラスは戦闘に参加せずに後ろに下がり、しばらく戦局を見ているが、海賊側が不利になれば魔法の薬を飲んで、抱きかかえていたステラごと透明になって逃げ去る。そして、「神官の命は預かった、明日の日没時にラフトル村に〝人魚の涙〟を持ってこい。さもなければ、神官の命はないものと思え」という声が聞こえる。海賊たちはヤーグラスがいなくなったので、あわてて逃げ去る。

海賊(手下)×６人

生命点：10　攻撃技能：60
魔法：なし　精神点：10
打撃力：Ｄ６＋４
特殊能力：なし
抵抗力：40　防御技能：20
移動力：人間なみ
イニシアティブ値：４　装甲値：３
経験値：15



オーガー×１匹

生命点：60　攻撃技能：70
魔法：なし　精神点：20
打撃力：Ｄ10＋８
特殊能力：なし
抵抗力：35　防御技能：20
移動力：人間なみ
イニシアティブ値：４　装甲値：３
経験値：250

4.魚の洞窟

　ステラが連れ去られたことを知った村人たちはショックを受ける。村人はステラの正体が人魚だと知っているが、そのことは秘密であり、島民以外の人間にそのことを話したがらない。というのは、人魚がこの島にいることがわかれば、ヤーグラスのようなやつが人魚を狙って、現れるかもしれないからである。

　また、村人は彼女の命を第一に考えているので、海賊たちに〝人魚の涙〟を引き渡すことにする。しかし、〝人魚の涙〟は魚の洞窟と呼ばれる秘密の洞窟の中にしまわれていて、神官であるステラ以外の者が洞窟に入れば、洞窟を守っている怪物に殺されてしまうのである。そこで、村人は冒険者たちに〝人魚の涙〟を洞窟から取ってきて、海賊からステラを助けだしてくれるよう頼むのである。

　冒険者がこの依頼を受けるのならば、村人は魚の洞窟に案内してくれる。魚の洞窟への入口は、この村から少し離れたところにあり、入口は単なる洞窟のように見えるが、中に入ると壁一面に魚が群れ泳ぐ姿の壁画が彫られていて、その奥は行き止まりになっていて魚の石像が安置されている。この石像をどかせば階段が現れて、下へと降りることができる。

〔魚の洞窟　地図〕

①壁画の部屋

　小さなホール状の部屋で、壁には人間と人魚が浜辺で祭りを開いている絵があり、絵の中央には大きな白い玉が描かれている。

②礼拝堂

　細長い長方形をした形の部屋で、部屋の奥は一段高くなっていて、教壇のようなものがある。また、朽ち果てた長椅子が何脚が倒れているのを見ると、この部屋は礼拝堂かなにかだったのだろう。壇に近寄ると、部屋のすみにミストが１体現れ、物悲しげな声を上げながら、近寄ってくる。

ミスト×１

生命点：25　攻撃技能：50
魔法：なし　精神点：０
打撃力：Ｄ６＋４
特殊能力：飛行、アンデッド、通常武器無効
抵抗力：45　防御技能：25
移動力：人間なみ
イニシアティブ値：４　装甲値：０
経験値：150

③隠し部屋

　この部屋への入口は、隠し扉によって隠されている。盗賊技能－10の判定に成功すれば、隠し扉を発見することができるだろう。

④下への降り口

　小さな円形状の部屋で、部屋の真ん中には縦穴があり、下へと続いている。縦穴の深さは10ｍほどで、ロープが壁に打ち込まれた鉄杭に結ばれて、垂れ下がっている。このロープを下っていくには盗賊技能の判定に成功しなければならない。失敗すると、１Ｄ10ｍの高さから落下したことになり、１ｍ落下するごとに１Ｄ10のダメージを受ける。抵抗力判定に成功すれば、ダメージは半分になるが、落下のダメージを装甲値で止めることはできない。

⑤怪物の部屋

　ロープを伝って下に降りれば、そこは楕円形の洞窟になっている。あたりには生臭い臭いが漂っていて、部屋のあちこちには動物の骨らしいものが転がっている。ここで、魔術技能判定を行い成功すると、カチカチという何かが岩にあたる音が奥の通路から聞こえてくるのがわかる。そして、奥の通路の暗闇からジャイアントクラブ（巨大蟹）が１体現れる。

　ジャイアントクラブは、大きなはさみを振り上げると、あぶくを吹きながら襲いかかってくる。

ジャイアントクラブ×１体

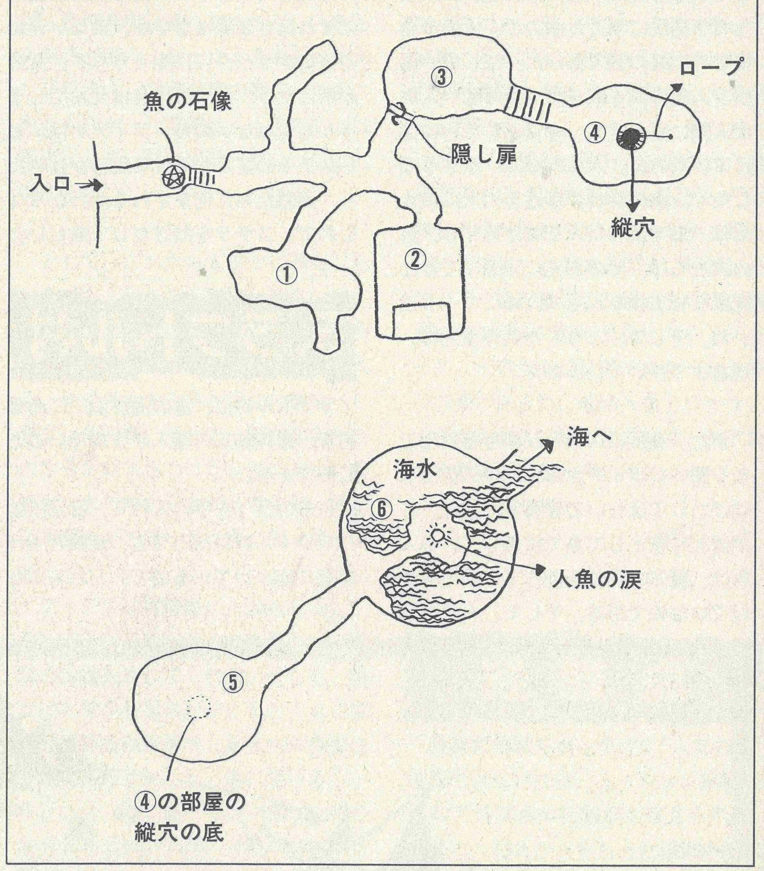
生命点：55　攻撃技能：70
魔法：なし　精神点：10
打撃力：Ｄ10＋４（２回）
特殊能力：締めつけ
抵抗力：30　防御技能：15
移動力：人間なみ
イニシアティブ値：３　装甲値：５
経験値：250

⑥人魚の涙

　怪物をしりぞけてさらに奥に進むと、通路の奥が輝いている。そこは大きな円形状のホールで床はなく、代わりに海水が満ちている。部屋の真ん中には岩場があり、そこに続く１本の道が通路の岸からのびていて、岩場の上部にはソフトボール大の大きさの〝人魚の涙〟が輝いている。

　冒険者が〝人魚の涙〟に見とれていると、水が跳ねる音がして、岩場にひとりの美しい人魚が腰掛けているのに気づく。人魚は「あなたたちはだれです？　ここしばらく、島が騒がしいようですが、何かあったのですか？　ステラも最近見かけませんが、あの娘がどうなったがご存じありませんか」と冒険者に向かって話しかけてくる。人魚は人魚族のリーダーで、ディアナと名乗る。冒険者がディアナに、島で起こったことやステラがどうなったかを話せば、彼女は〝人魚の涙〟を渡してくれ、この真珠の由来を教えてくれる。

魚の洞窟



この真珠は、その昔この島に流れついた人魚を島民が助けたお礼に、人魚たちが島民に与えたもので、人魚と島民との友好の証であった。そして、島民と人魚の間を取り持つため若い人魚が人間に姿を変え、神官として村に住んでいたのだ。人魚たちは、嵐を予知したり、魚の群れの接近を村人に教えたり、海で溺れた人を助けたりし、島の人たちは、そのお礼に珊瑚でできた見事な細工物を人魚のためにつくっていた。そして、こうした共存生活は、現在まで続いているのだ。

また、海賊にステラがさらわれたことを聞いたディアナは、ぜひステラを助けだしてほしいと冒険者に頼む。じつは、神官として島で生活している人魚は、魔法の品物を使って人間に変身していたのである。そして、人間の姿をしているあいだは体力、精神力ともに消耗してしまうのである。日常生活にそれほど支障はないが、激しい運動や強いショックには耐えられず、変身が解けたり、最悪の場合は死んでしまうかもしれないのだ。ディアナは、もしステラの変身が解けて正体がばれたら、海賊たちに何をされるかわからないので、ステラを助けだして欲しいという。

5.ラフトル村

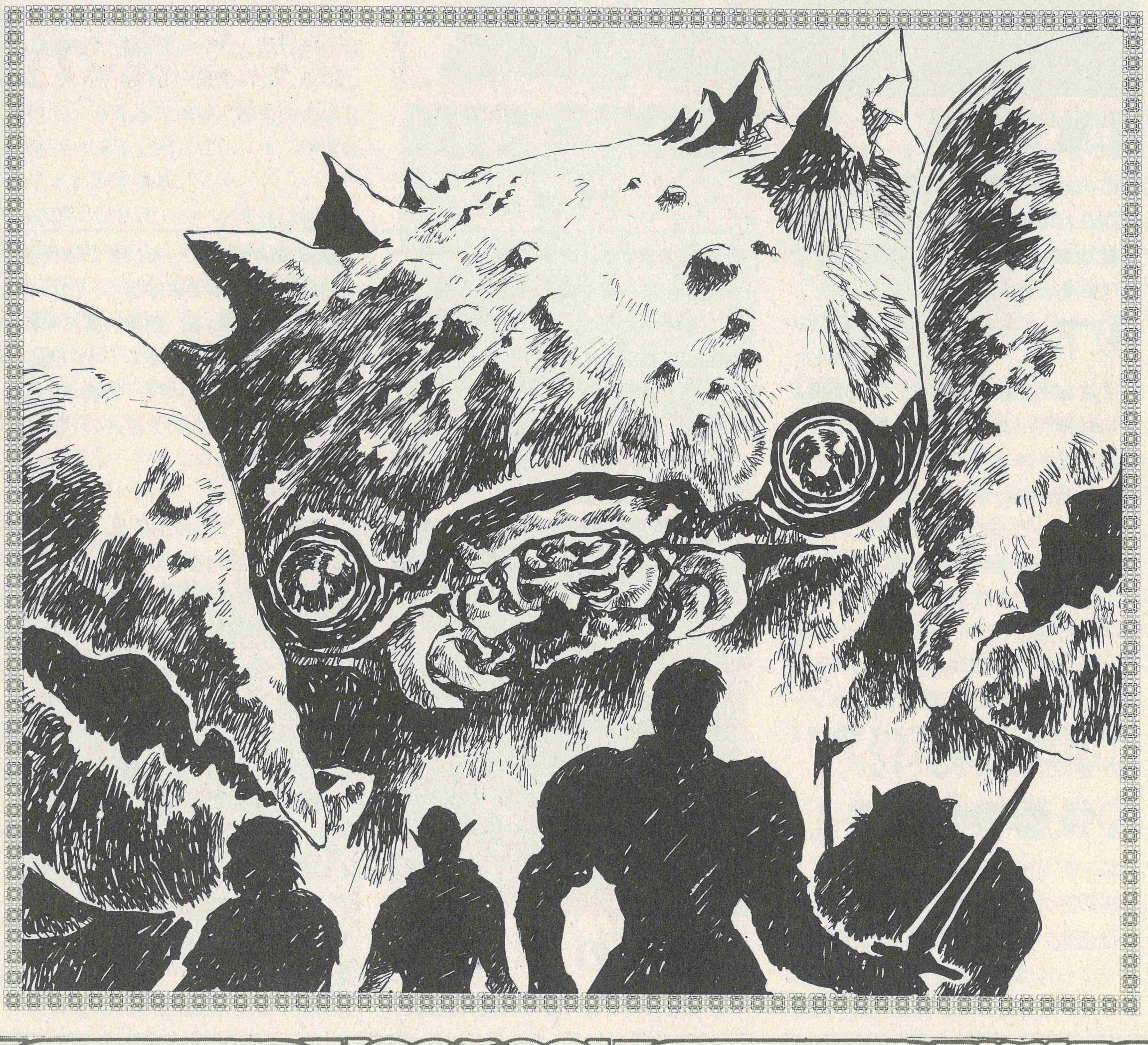
ラフトル村は、島の海岸沿いにある村で、珊瑚細工の職人が住んでいるところである。

〝人魚の涙〟を手に入れて、日没以前にラフトル村に行っても、海賊たちは略奪に出かけているので、だれもいない。

日没にラフトル村に行くと海賊が待ち受けている。海賊は〝人魚の涙〟を持ってきたかどうかを確認した後、人質のステラを連れてくる。ステラは縄で縛られていて、全身汗びっしょりで、ぐったりとしている。彼女の首にかかっているネックレスの石は暗い赤色をしていて、いまにもその色が消えてしまいそうである。

冒険者が真珠をおとなしく渡せば、海賊はステラを返してくれるが、海賊を倒そうと襲いかかれば、海賊と戦いになる。

無事に人質交換が終わるか、海賊と戦闘がはじまるそのときに、水平線から上がってきた満月の明るい光が夜の闇を照らすと同時に、ステラのネックレスの石の色が黒い色になり、彼女は淡い光につつまれ人魚へと姿を変える。彼女の体力の限界がきたのだ。



ステラが人魚に変わったのを見た海賊たちは目の色を変え、ヤーグラスは人魚を捕まえろ、邪魔ものは殺してしまえと手下に命令を飛ばし、襲いかかってくる。

ヤーグラス

生命点：20　攻撃技能：40
魔法：2レベル・ソーサラー
精神点：25　打撃力：Ｄ６＋２
特殊能力：なし
抵抗力：40　防御技能：20
移動力：人間なみ
イニシアティブ値：6　装甲値：1
経験値：100

海賊(手下)×10人

生命点：10　攻撃技能：60
魔法：なし　精神点：10
打撃力：Ｄ６＋４
特殊能力：なし
抵抗力：40　防御技能：20
移動力：人間なみ
イニシアティブ値：4　装甲値：3
経験値：15

結　末

戦いが終わると、ステラは気を失っている。彼女はたび重なる苦難のために精神、肉体共に消耗しきってしまっていたのだ。そのため、彼女に魔法をかけても傷が治るだけで、彼女の意識を回復させることはできない。ステラが海に帰るときがきたのだ。

気がつくと、まわりには島のひとびとが集まっていた。村長は冒険者に礼をいうと報酬として珊瑚の細工物を人数分渡し、島のことを話してくれる。

ワーウィック島と人魚との間に、友好関係ができたのはずいぶんと昔のことだった。ところが、人魚を捕まえればどんな願いもかなえられるという誤った伝説があったため、欲の深い人間が人魚を捕まえようとこの島を訪れるようになったのだ。そのため、一時期は人魚が島に近寄らなくなり、人魚との関係が危うくなったときもあったのだ。だから、平穏な島の暮らしを乱されたくなかった島民は、人魚のことは秘密にして、静かに暮らすことにしたのである。

そして、これからも静かに暮らしたいので、人魚のことは黙っておいてくれないかと村長は冒険者に頼む。村長の言葉が終わると、海にも変化が現れる。たくさんの人魚が浜辺に集まってきているのだ。そして、首に緑色の石のネックレスをつけた全裸の美しい女性が、水の中から上がってくる。彼女は洞窟の中で会った人魚、ディアナである。

ディアナは冒険者に、海賊を倒して島を守ってくれたことの礼をいい、真珠の指輪を渡してくれる。そして、彼女はステラを抱きかかえると、よく頑張りましたねステラ、あなたの役目は無事に終わりました。海に戻りましょうといい、海に戻っていく。こうして、ステラと人魚たちは、月明かりの中を沖へと去っていくのである。

時刻はすっかり夜になっているので、浜辺でかがり火をたいても船は迎えにはこない。その日の夜は、村人の家に泊めてもらい、ささやかながら宴会が開かれることになる。つぎの日の夕方に浜辺でかがり火をたけば帆船がやってくるので、乗ってきた小舟に乗って帆船に戻ることになる。浜辺では村人が別れを惜しむように冒険者たちを見送っている。

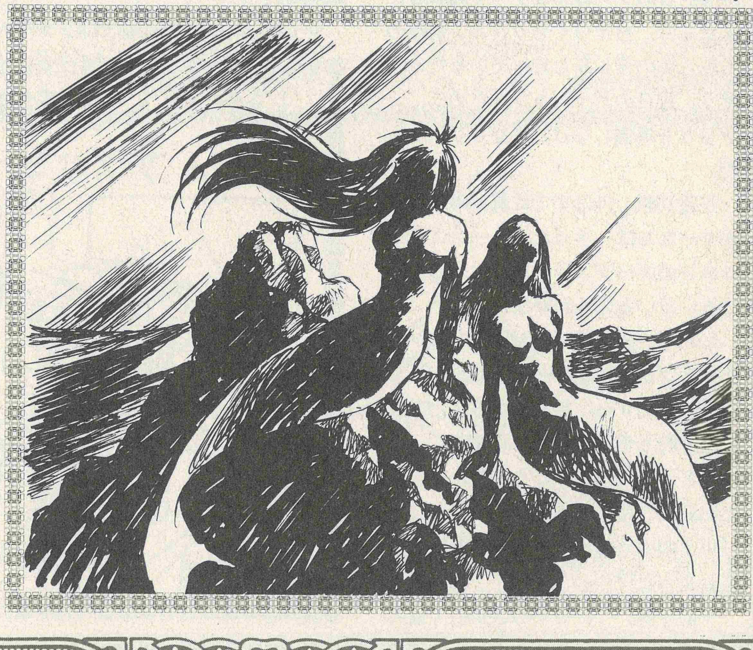
そして、帆船に戻り、出港準備が整い出発しようとするとき、見張りが「右舷に人魚の群れです。みんな手を振っていますよ」と声を上げる。甲板にあがって、海を見ると20人ぐらいの人魚が、手を振って船を見送っている。そして、そのなかには元気になったステラの姿があった。船は人魚とワーウィック島を後に、順風にのって一路アロマを目指して進んでいった。

終わり

経験点

無事に海賊をやっつけて〝人魚の涙〟を奪われなければ、ミッション経験点として1500点の経験点が与えられる。

また、村人からもらった珊瑚の細工物は、1つ1000ＧＰで売れ、盗賊ギルドにヤーグラスの首を取ったことを証明する物を持っていけば、賞金5000ＧＰがもらえる。人魚からもらった真珠の指輪はレジストリング＋1である。



蟻帝伝説 (裏)クリスタニア

ぶん…水野　良／え…中野　豪／ず…水野　良

物事にはすべて、表と裏があるもの。もちろん、本誌で連載している蟻帝伝説クリスタニアだって例外じゃない。いや、それどころか連載で書かれている部分は、氷山の一角ともいえるぐらい。優雅に泳ぐ白鳥も水面下では、水かきをバタバタさせているたとえのように、ＧＭも自分勝手なプレイヤーを相手に、水面下で必死の攻防戦を演じているのである（もちろん、逆もまた真なりだ）。

ここでは、連載では語られなかったシナリオの秘密もまじえながら、蟻帝伝説クリスタニアのプレイぶりをちょっとだけのぞいてみることにしよう。

1.アイデア誕生！

ＲＰＧのゲームマスターを経験した人ならば、おそらくセッション前夜の七転八倒の苦しみも知っているだろう。そう、翌日のセッションのために、シナリオを準備しなければならないからだ。

午後10時。外はすでに真っ暗。プレイヤーたちは、きっとニュースステーションのオープニングを見ながら、くつろいでいるにちがいない。

しかし、そのころ、ＧＭはパソコンのディスプレイに向かって腕組みをしている。ひたすら、待っているのだ。視線は片時もディスプレイを離れない。ときどき、ガックリとうなだれては、ため息をつくこともある。

「ボクのトムキャットがまた撃墜されてしまった……」

午前０時。『スーパー大戦略』で遊んでいても、シナリオはできあがらないことに、突然のように気がつく。しかも、いつの間にか、セッション当日になってしまっているではないか！

「仕方ない、次のターンで終わろう」

どこにでもいるスパークするＧＭは、こうつぶやく。しかし、その言葉が守られたためしはない。結局、ズルズルと遊ぶ時間は延び、シナリオをつくりはじめるのは、午前３時をすぎてから。ただ、パソコン・ゲームをしながらも、シナリオに関するアイデアメモはつくってある。だから、シミュレーション・ゲームは好きなんだ。敵の思考を待つあいだに、仕事が少しでもできるから。

ただ、気持ちを切り換えて、あらためてメモを見てみると、役に立つことがぜんぜん書かれていないことに愕然(がくぜん)とする。

やっぱり、ながら仕事ではダメなのだった！



資料１
「アイデア・メモ」

アイデア・メモに書いてあったのは、たったこれだけだった！

> **ミュルミドンの砦、襲う！**
> **Ｗｈｙ？**
> **村に対する脅し？**
> **女性がさらわれた？**

それだけではない。ヘタくそな絵で、さらわれた女の子（顔だけ）を描いている。同じく顔だけのミュルミドンも並んでいる。これはちょっと不気味だった。

これでは、ミステリーに登場する暗号とさして変わらない。ＧＭは頭を抱えながら、このメモを小さな灰色の脳細胞を使ってひねってみる。

「さらわれたのは、やっぱり村長の娘だな」

「髪は黒にしよう。もちろん、長くなけりゃあな(おなじみ出渕理論である)」

「こういう娘はタイプだな。でも、こんな娘にはたいてい相手がいるんだよな。……そうだ、この娘に婚約者がいたことにしよう。当然、依頼人はこいつだな」

「待てよ。はたしてヒモつきの女を、プレイヤーが助けにいくだろうか？ オレなら行かないな……」

そして、聡明なＧＭは突然、気がつくのだ。

「もしかして、これは俗にいうパターンと呼ばれるアイデアなのではなかろうか」

そうなのだ！　スラスラと湧(わ)いてくるアイデアというのは、たいていパターンなのである。ふつうに遊ぶだけなら、それでもいいだろう。しかし、リプレイとして連載される以上は、やはりアッと驚くようなシナリオでなければならない。

そこで、悪戦苦闘をさらに２時間ばかり続ける。だが、これといったアイデアは浮かばない。やたら長いだけの不毛な夜が明けようというころ、ＧＭの脆弱(ぜいじゃく)な根性が毒蛇のように、鎌首をもたげてくるのだ。

「ま、最初だからいいか……」

最初のミッションとしては、依頼型の襲撃シナリオは適している。プレイヤーの性格も知りたいし、まずは軽く力試しといこう。

そこで、囚われの村人を助けるために、村長からミュルミドン砦襲撃の依頼を受けるというシナリオのコンセプトが決まったのである（あまり恥ずかしいので、囚われの娘はいないことにした）。

「砦の構造を凝ればいいのさ」

コンセプトが決まればシナリオづくりは第２段階を迎える。すなわち、マップを描くのだ。時間はすでに午前６時。だが、このときＧＭは気づいていない。自分が面倒な問題を先送りにしただけだということに！

2.マップづくり！

ＧＭは絵心があったほうがいい。マップを描くのに、役立つから。最近はだれでもイラストを描くみたいだから問題ないだろう。とにかく、自分の特技を活かさない手はないということ。

ちなみに、ＧＭこと水野は大学時代マンガ研究会に所属していた。だが、最近の読者から送られてくるイラストのレベルの高さに較べれば、お世辞にもうまいとはいえない。だから、最近はイラストなど描かないようにしているし、他人に対しても見せることはない（編集にキャラクター設定と称して、イラスト送った過去が恥ずかしい）。

ああ、話がそれた。

かように、人間とは何かに集中しようとすると、別の考えが浮かんでくるものなのだ。ゲームマスターを目指すみんなは、心してほしい。

資料２
「ミュルミドン砦の外観図」

ミュルミドンの元ネタは、ギリシャ神話にある。もっとも、ギリシャ神話では、蟻から普通の人間をつくっただけなのだが、それでは面白くないので、クリスタニアでは蟻人間とした。

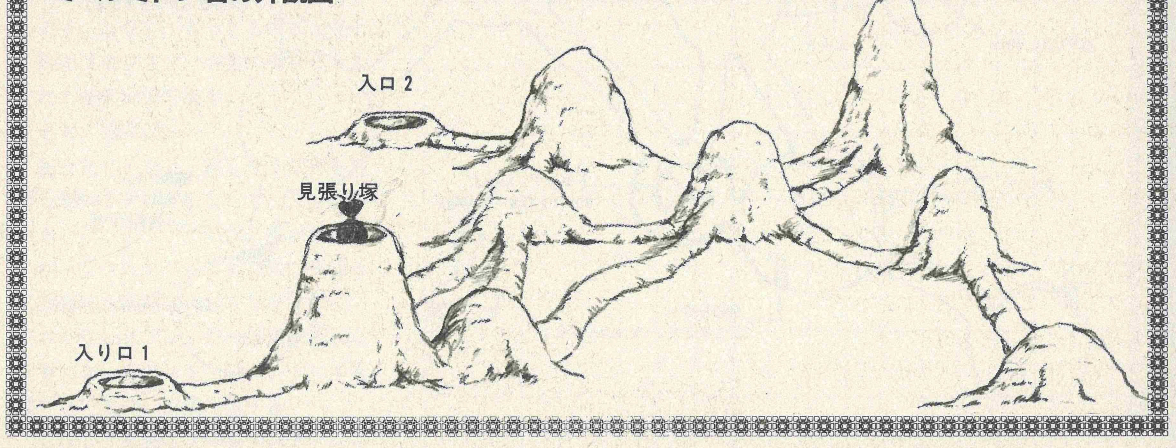
すなわち、直立歩行する蟻だ。プレイヤー・キャラクターに襲撃させるのは蟻人間の砦である。当たり前の砦をデザインしたんじゃ面白くない。そこで考えだしたのが、地下砦だ。しかも、外観を蟻塚みたいにすれば、ミュルミドンたちがどんな種族なのか、はっきりとわかるだろう。しかも外観から地下の構造もだいたいわかるようにしておこう。そのほうが雰囲気がでるにちがいない。だいいち、セッションのとき、マップを描く手間がはぶける（注：ダンジョン・マップは専門のマッパーではなく、ＧＭが描くのがグループＳＮＥの主流。これをオートマッピング機能とプレイヤーは呼んでいる）。

などと考えながら、ミュルミドン砦の外観図を、Ｂ４のコピー用紙におもむろに描きはじめる。もちろん、ラフなスケッチにしかすぎない。

「こんなスケッチでも、プレイヤーに見せたなら、きっと念入りに準備をしたと思ってくれるさ」

ＧＭの頭の中では、こんな計算が働いている。そう、無垢(むく)な脳細胞がまた

ミュルミドン砦の外観図



ひとつ、思考領域の禁断の地にニューロンの足を伸ばしてしまったのだ。かくして、大人はウソつきになっていく。

資料3 「ミュルミドン砦の地下構造図」

ＲＰＧのシナリオは、ふつう１枚のマップをつくれば十分なのである。マップとは、たいていの場合、廃墟や館などの見取図である。出入口があり、通路があり、扉があり、部屋があり、障害として怪物や罠が配置され、報酬として宝物も隠される。ゲームを面白くするために、謎解きや隠し扉などが用意されることもあるだろう。これらのイベントやデータは残らず、マップにじかに書きこんでおくのだ（お気楽ゲームマスター講座でもそう書いてあったでしょ）。これで準備は完璧である。

ＧＭは眠たい目をこすりながら、マップづくりをはじめる。Ｂ４のプロジェクトペーパーに、ヤッとばかり鉛筆を走らせる。線が歪む、もう気にならない。完成した白マップに思いつくかぎりのイベントや必要なデータをつぎからつぎへとぶちまけていく。この作業におよそ１時間ばかり。ようやく、マップの完成である。

シナリオの舞台となるマップが完成しても、ＧＭがやるべきことはもっとたくさんある。たとえば、配置した怪物との戦闘をシミュレートしてみたり（ときどき、こわい結果になる）、プレイヤーの行動をできるかぎり予測して、その対策を考えておいたりすることなどだ。だが、このＧＭの根性は毎回ここで途切れる。あとは、ゲームをしながら、うまく微調整すればいいのだ。

もちろん、この時点でもＧＭは気づいていない。面倒な問題を、またも先送りしてしまったという事実に。

3.セッション開始

３時間ほど仮眠をしたなら、もう約束の時間がきていた。さっそく、ＧＭは前夜の完璧な（と思いこんでいるだけの）シナリオを持って、グループＳＮＥの事務所に向かって、バスに乗りこむ。事務所近くの停留所まで、およそ15分。近いには近いのだが、この路線はいつも混雑している。バスに揺られていると、眠気が襲ってくる。最低の頭の状態だ。こんな状態ではたしてＧＭは、セッションをうまく乗り切ることができるのだろうか？

事務所に到着して、いちばんにすることは、事務所に常備されている缶コーヒーのリンプルを開けることだ。

喉が痛くなるほど冷たいのを一気に飲みほすと、すこし目が覚める。いつも、ちらかっているテーブルを片付け、ゲームができるだけのスペースを確保すると、予定していたプレイヤーを呼び集める。１、２、……５、なんとひとり少ないではないか！

「おい、〇〇はどうした？」

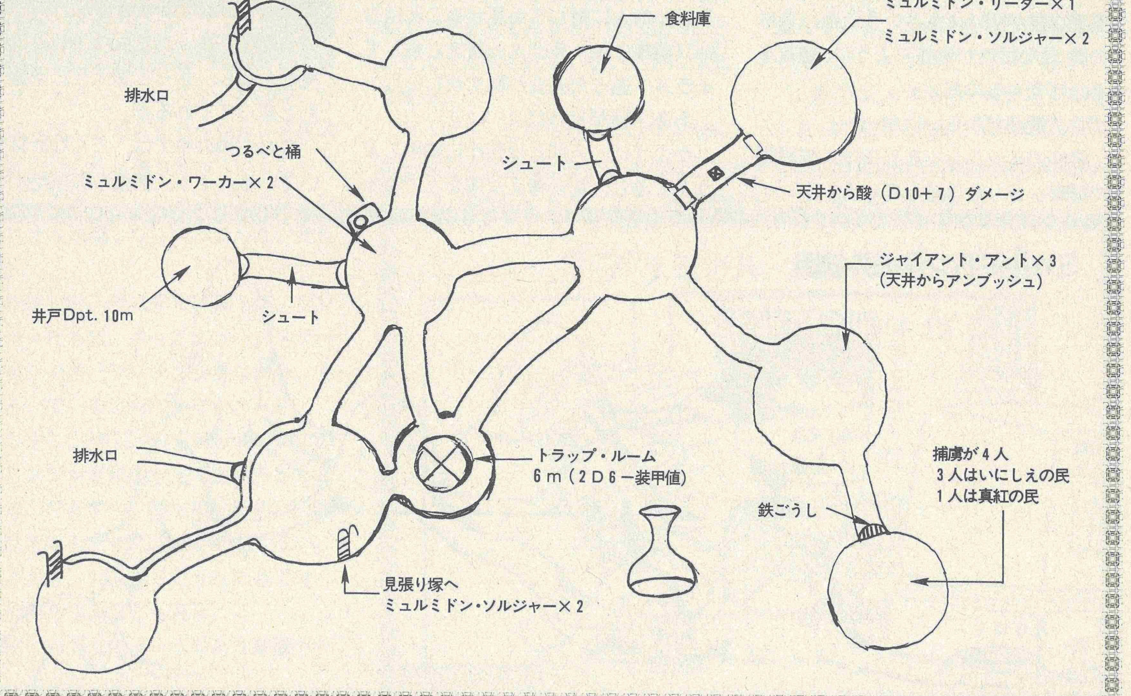
「風邪をひいたとかで休みです」

こんなことは、よくあることだ。京都のあるゲームサークルで、ぼくは某ホラーＲＰＧのキャンペーン・ゲームに参加しているのだが、「仕事」のために抜けることが多い。ゲームマスターのＮ氏には、いつも迷惑をかけている。

仕方ないので、プレイヤーの代打を頼むことにする。しかし、１回目からセッションに参加しないで、つぎからどうするつもりなんだろう？

「なんなら、レギュラー出演してもいいですよ」

ミュルミドン砦の地下構造図





なるほど、そういう手もあるな。こんな突発事態にも冷静な判断を下せなければ、ＧＭの責務は果たせないのだ。

「よし、あいつは外そう」

こんなハプニングがあったものの、蟻帝伝説クリスタニアの第１回目のセッションがはじまったわけだ。この後の様子は本誌のリプレイを読んでもらえばわかると思う。本番となれば、ゲームマスターに必要なのは腕と度胸。これさえあれば、セッションはなんとか乗り切ることができる。

4.戦闘突入！

さて、シナリオは導入から本編へととどこおりつつも進んでいく。そして、シナリオも核心に近づいてくると、プレイヤー・キャラクターの行く手に、次々と障害がたちはだかるのが相場。たとえば、それは険悪な罠であったり、リドル（謎かけ）であったりすることもある。しかし、もっともポピュラーな障害はモンスターや悪のＮＰＣ、すなわち敵の出現である。

「さあ、戦闘だ〜」

敵が出てくると、嬉しそうな声をあげるプレイヤーがかならずひとりはいるものだ。アブナイ気がしないでもないが、ファンタジーＲＰＧのいちばんの醍醐味が戦闘なのはまちがいない。これがないとプレイヤーは欲求不満になる。ゲームマスターは、シナリオを盛りあげるのに四苦八苦する。

しかし、戦闘はゲームマスターにとっても、ひとつの試練といえる。プレイヤーは好き勝手にしゃべり、好き放題にダイスを転がす。だれかに注意を向けていると、他のだれかが先走った行動をとろうとする。ゲームマスターは、複数のプレイヤーを相手にしながら、同時にモンスターの数値管理や戦闘の進行管理もしなければならないのだ。これは大変な負担である。

計算能力がきわめて低いこのＧＭにとって戦闘は苦痛ですらある。一度に大量の情報を処理する能力の欠落に悲鳴をあげたことも１回や２回ではない。

資料4 戦闘管理表

自分の劣ったところを道具でカバーするのが、人類の知恵というもの。さいわいなことに、ゲームデザイナーという仕事がらぼくの自宅にはパソコンとページプリンターがありワープロやデータベースのソフトもそろっている（ついでにコピー兼用のファクシミリも入れてある）。これら高価な文明の利器を使わない手はない。みんなも家にあるもので、使えそうなものはなんでも使ってみよう。それが冥府魔道に生きるゲームマスターの心がけなのだ。

これらを駆使してつくったのが戦闘管理を楽にするための表。名付けて、戦闘管理表。名前はおおげさだけど、そんなたいしたもんじゃない。タテの欄にモンスター名を取り、生命点、精神点、装甲値などの初期値を記入し、ヨコの欄には１〜15までの数字が書いてあるだけの簡単なもの。

これをどうして使うか？

１ラウンドごとにヨコ欄の数字を消していけば、ラウンドの経過は一目瞭然。同時に、モンスター１匹についてラウンドごとの生命点や精神点の現在

戦闘管理表

モンスター		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

戦闘管理表記入例

モンスター	HP/MP	1	2	3	4	5	6	7	8	9
ミュルミドン ソルジャー	30(4)		3	9		3	✕			
	15									
ワーカー1	10(2)		5		1	✕				
	10	②								
ワーカー2	10(2)		6	3		✕				
	10									
			シルド							

点(増減ではない)、さらには影響を受けた魔法など、特記事項を書き留めておく。面倒だと思うかもしれないけど、これさえしておけば、まずまちがいは起こらない。

もちろん、計算が得意で記憶力が良いという人は、頭の中だけで戦闘管理すればいい。そうじゃない人は、ぼくのつくった戦闘管理表を参考にして、似たようなものを自作してちょ。

ちなみに、本誌によく載せている戦闘配置図もプレイヤーのためではなく、自分が戦闘の状態を把握するためにつくっているのだ。戦闘管理表と戦闘配置図、計算能力の乏しいこのGMにとっては、なくてはならない助っ人なのである。

5.初公開、ドランク・テーブル!!

ドワーフ特製の火酒のことを覚えているかな？　そう、セッション2の重要アイテムだったきわめて高価な、そして強烈なお酒のこと。ふつうの酒を凍らせてアルコール濃度を高めたこの酒は、文字どおり炎の精霊力を秘めた水で、そのためスピリットと呼ばれているぐらいなのだ（半分、シャレでね)。氷の精霊フラウに対して有効で、これを飲んでさえいれば、彼女らは近寄ってこない。

なぜ、こんなものを用意したか？

答えは簡単。GMはプレイヤーを楽しませるのが使命だからだ。そのためにはなんでも利用するし、どんなことでもやってみる。特殊なモンスターを登場させ、奇抜なトラップを考案し、風変わりなアイテムをひねりだす。

このドランク・テーブル（酔っ払い表）もやっぱり目的は同じ。あまりに強烈な酒に酔ったとき、人間がしでかすかもしれない可能性を考えてつくってみたわけ。もちろん、ドワーフ製の特殊な酒だからこそ許されることで、ふつうのお酒を飲んだだけではこんなテーブルを振る必要はない。だが、このテーブルは結局、日の目を見ることはなかった。なぜなら、だれも酔っぱらわなかったからである！

「親の心、子知らず」とはよくいったもの。こんなとき、GMはたまらない無情感を覚えるものだ。しかし、転んでもただでは起きないのが、正しいGM根性。ここにドランク・テーブルを初めて公開する！　そう、この原稿のネタになったことで、このGMは自分を慰めているわけである。

資料5
ドランク・テーブル

この場合、テーブルとはRPGをプレイするためにみんながキャラクター・シートを広げる場所じゃなく、ダイスを振って物事を決めるための表のこと。ダイスの目によって、何が起こるかわからないんだから、振るときにはちょっとドキドキする。ヘンな結果が出たなら、大爆笑。霊験あらたか、ウケルことまちがいなし。

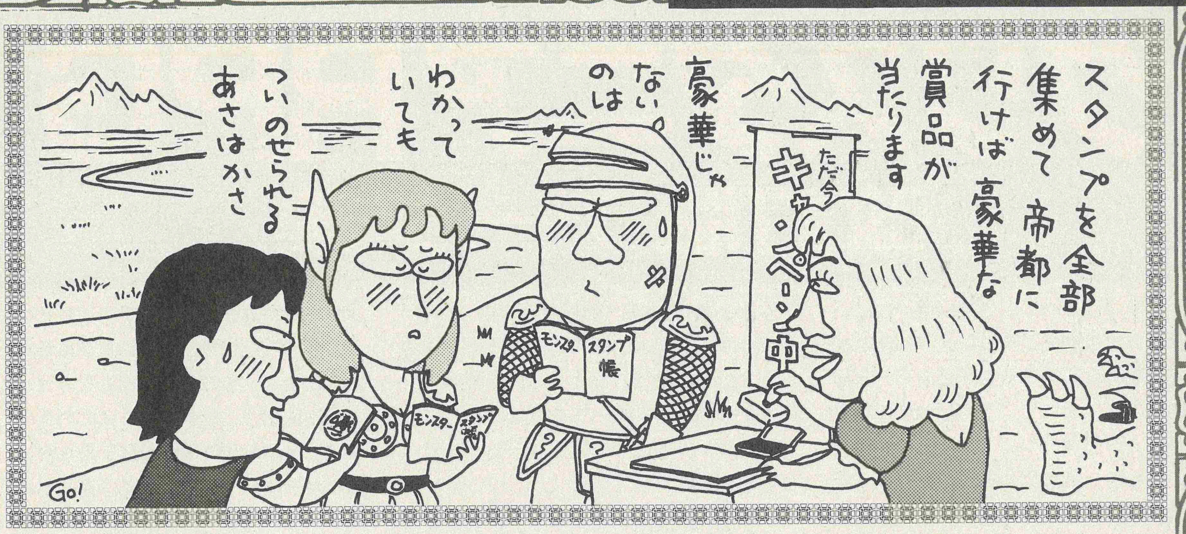
みんなも頑張って楽しいテーブルをつくろう。でも、必然なくつくってはいけないし、嬉しがって毎回使ってもいけない。「変わっているから面白い」たぐいのものは、すぐに飽きられてしまうからだ。この手のウケ狙いのテーブルは、一発勝負が基本だと肝に銘じておこう。だから、使えなかったときは悔しいぞぉ〜。

ドランク・テーブル

ダイス	症　状	効　果
1〜10	「なんだかとっても気分がいいぜ！」	気分高揚、全技能に＋20%。
11〜20	「見て！　わたしを見て!!」	露出狂、鎧も服も脱ぎ始める。
21〜30	「わたしなんか、最低よぉ」	泣きじょうご。全技能に－10。
31〜60	「う〜、気持ちわりぃ〜」	悪酔い。全技能に－20。
61〜80	「世界が、世界が回る」	意識朦朧（もうろう）。行動不能。
81〜90	「眠い……眠いんだ……」	強烈な睡魔。意識不明。
91〜99	「ウリィィィィ!!」	狂戦士化。手近な者を攻撃。
〜100	「……」	急性アルコール中毒にて急逝。

6.キャンペーン・ゲームの醍醐味!

事件が起こる、事件に首を突っこむ、障害がたちはだかる、障害を乗り越える、事件を解決する。これがRPGシナリオの基本的な流れ。こういったシナリオを同一のキャラクターで続けていけば、自然にキャンペーン・ゲームとなるものだ。



ところが、「ロードス島戦記」や「クリスタニア」は、雑誌連載のリプレイである。いきおい、シナリオは連続性の強いものになるし、最終ゴールも用意しなければならない。

これは、けっこうつらい。なぜなら、プレイヤーがストーリーから脱線しないように、いつも気を配らねばならないからだ。

そうはいっても、RPGは小説じゃない。小説ならば、自分の思いどおりにストーリーを進めていけばいいのだけど、RPGの場合は、あくまでもプレイヤーと一緒になってストーリーをつくっていくものだからだ。

だから、当然、イレギュラーも起こる。たとえば、最初のシナリオだ。リーダーであるテューレがあっさりと死んでしまった！

ウケを狙ってワザとそうしたわけじゃない。なにしろ、プレイヤーがミスをして、ダイスの結果が最悪だった。こういう場合には、プレイヤーを救済してあげないのが、このGMのポリシー。だって、そのほうが「らしい」でしょ。

ま、理由はともあれ、テューレは死んでしまった。コンピュータRPGなら、寺院に行って「死んだ魂を呼び戻す」でいいわけだけど、テーブルトークRPGだと、安易にキャラクターを生き返らせるのは、あまり美しいもんじゃない。

はっきりいって、困った。ところが、よくよく考えてみると、プレイヤーには「死んだリーダーを復活させる」という目的ができているわけだ。これを利用しない手はない。

じつは今回のキャンペーンでも、「どうやって、プレイヤーを帝都に向かわせたらいいんだろう」と悩んでいたんだ。GMが「押す」か「引く」かしないと、プレイヤーたちだって、どう行動するか、ふんぎりがつかないからね。

いかに自然に、プレイヤーたちの目的意識をシナリオの最終目的に一致させるか、これがキャンペーン・ゲームで、いちばん難しいところ。ところが、テューレの死によって、偶然にも両者の目的が一致してしまったわけだ。まさしく怪我の功名。もっとも、怪我が重すぎて、キャラクターは哀れにも死んでしまったのだが……。

もちろん、苦労もしたけどね。「テューレの死体を保存する」という番外シナリオをつくらなければならなかったし、プレイヤー・キャラクターだって、つくりなおさなければならなかった。

だけど、こういったイレギュラーがあるからこそ、RPGは楽しいし、キャンペーン・ゲームはやめられない。だけど、ちょっとしたイレギュラーのために、キャンペーン・ゲームが崩壊してしまうことだってあるのだ。

グループSNEの仲間うちでも、失敗して空中分解したキャンペーン・ゲームはいっぱいある。しかし、いつまでも思い出に残るキャンペーン・ゲームだってあるのだ。GMとしては「ロードス島戦記」シリーズは気にいってるし、プレイヤーとしては『ルーンクエスト』のオーランス・プリーストのディーキーには格別の思い出がある(だから、ある短編小説の主人公にしてしまった)。

ところが、思い出に残るようなキャンペーンは、意図的にはつくれない。偶然が重なって、自然にできるものだからね。

つまりは、プレイをしなければダメってこと。それも、キャンペーン・ゲームをね。失敗すればやりなおせばいい。面白くなくなったら、やめればいい。でも、RPGを続けるかぎり、いつかはこんなセッションに、またキャンペーンに出会えると信じている。

さてさて、「蟻帝伝説クリスタニア」がそういったキャンペーンになるかどうか。それはGMにはわからない。物事にはウラがある。いや、ウラのウラ、またそのウラだってあるものなのだ。

蟻帝伝説における究極の㊮は、つまるところはダイスの目ということになる。この目がプレイヤーの運命を左右し、ゲームマスターを右往左往させるのだから。

ひとつのシナリオが終わる。そして、次のセッションの日が迫ってくる。スパークするGMが眠れない日は、いくらでもやってくるのである！

クリスタニアRPG
改訂版データ集

ＲＰＧはルールだけでは遊べない。モンスターやアイテム、スペルなどなど、膨大な量のデータが必要不可欠なのである。そこで、この付録では『クリスタニア・コンパニオン』に向けて一新したこれらのデータのなかから武器、鎧、楯、モンスターのリストを掲載することにした。

もちろん、本番では呪文やマジック・アイテムなど、さらに充実したデータを載せる予定だ。なにしろ、今回は悲しい付録の身、すべてを載せることはとうていできなかったんだ。ちゃんとした説明なんかもね。

そこのところ、申し訳ないが了解してほしい。

データの形なんかも変更の予定だけど、今回の付録では以前のままにしておいたので、そのまま、みんなのセッションに使うことができる。これらのリストをみごとに使いこなすことが、ゲームマスターであるキミに与えられた使命なのだ！

健闘を祈る！

モンスターリスト

今回、いちばん力を入れてデータを作ったのが、このモンスターリストだ。クリスタニアにだってモンスターはたくさんいるわけだからね。

そして、今回からモンスターには新しい概念を導入した（正確にいうと北の大陸から輸入した）。それがなにかというと、じつは「モンスター・レベル」なのである。シナリオに登場させるモンスターは、プレイヤー・キャラクターのクラス・レベルに応じた強さのモンスターにしなければならず、その目安としてモンスターにもレベルを与えたってわけ。簡単にいえば、モンスター・レベル１のモンスターはクラス・レベル１のキャラクターとタイマンがはれるということ。わかりやすいでしょ。

データ解説

名称：モンスターの総称であって、個人名ではない。
モンスター・レベル：モンスターの強さの目安。
生命点：モンスターの生命点。
精神点：モンスターの精神点。
抵抗力：モンスターの抵抗力。
イニシアティブ値：行動の素早さ。
攻撃技能：モンスターの攻撃技能。
攻撃方法：モンスターがなにを使って攻撃するかを示してある。
打撃力：モンスターが与えるダメージ。
防御技能：モンスターの防御技能。
装甲値：モンスターの装甲値。
移動力：人間と比較したときの移動力。
魔法：魔法使いとしての能力、もしくはどんな呪文が使えるか。
特殊能力：モンスターが持つ特殊な能力。
経験値：モンスターを倒すことによって入ってくる経験値。

魔法生物

魔法の力によって生みだされたモンスターたちを総称してこう呼んでいるんだ。

クリスタニアの歴史には、魔術師たちの王国が栄えた時代はなかった。そのため、ソーサラー魔法は、北のアレクラスト大陸やロードス島ほどには発達していない。それでも、魔法生物を生みだす呪文や儀式は、いろいろと開発されている。

「魔法生物」と呼ばれているけど、この系統のモンスターたちは厳密には生物じゃない。なにしろ、動物や植物たちのような生命力を持っていないのだから。彼らの魔力そのものを活動の源↗としているのである。

生命力がないのだから、毒や病気に冒されない。まっとうな精神もないので、眠ったり、混乱したりすることもない。しかも、「魔力を打ち消すことができるのは魔力のみ」とうたわれるように、魔力を帯びた武器でなければ傷つかない厄介なモンスターもいる。さらに、魔力によって、さまざまな特殊能力も与えられているので、敵に回せばこれほど恐ろしい相手はない。

もっとも、魔法生物たちは中立のモンスター。自分をつくったマスターの命令にのみ忠実なので、戦いになるかどうかは、与えられている命令しだいなんだ。

出会ったなら、まず相手の出方を見るぐらいの余裕をもとう。

モンスター名	モ	生命	精神	抵抗	イ	攻撃	攻撃方法	打撃力	防御	装甲	移動力	魔法	特殊能力	経験
オーク	1	15	0	30	4	55	素手	Ｄ６＋３	25	3	人間なみ		精神魔法防御	10
ホムンクルス	1	10	15	30	5	45	素手	Ｄ10	15	1	人間なみ			10
スライム	2	15	0	40	2	60	接触	Ｄ10＋５	0	0	人間×１／３		精神魔法無効	50
ストーン・サーバント	3	25	0	50	4	55	素手	Ｄ10＋２	20	3	人間なみ		精神魔法防御	100
ガーゴイル	4	35	0	60	6	65	爪	Ｄ10＋４（２回）	30	4	人間なみ		飛行／精神魔法防御	150
イミテーター	5	50	0	60	4	70	締め	２Ｄ10	0	1	人間なみ		カモフラージュ／締めつけ（ベア・ハッグと同様に扱う）／複数攻撃（フロア・イミテーターは、自分の上に乗っているものなら同時に何人でも攻撃できる）／精神魔法防御	250
ドラゴントゥースウォリアー	5	30	0	80	5	75	武器	Ｄ６＋６（２回）	40	5	人間なみ		精神魔法無効	250
ウッド・ゴーレム	6	70	0	80	3	70	拳	Ｄ10＋４（２回）	20	3	人間なみ		精神魔法無効	350
ストーカー	7	40	20	70	5	80	接触	２Ｄ６＋５	50	1	人間なみ		通常武器無効／不可視	500
ストーン・ゴーレム	7	90	0	80	3	100	拳	２Ｄ10＋２（２回）	10	2	人間なみ		精神魔法無効／魔法防御	500
フレッシュ・ゴーレム	8	90	0	80	3	100	拳	２Ｄ10＋４（２回）	10	2	人間なみ		精神魔法無効／魔法防御	650
イリュージョン・ビースト	9	90	0	80	3	100	拳	２Ｄ10＋２（２回）	10	2	人間なみ		精神魔法無効／魔法防御	800
アイアン・ゴーレム	10	100	0	80	2	90	拳	２Ｄ10＋10（２回）	0	8	人間なみ		精神魔法無効／魔法防御	1000

精　霊

世界には自然の力があふれている。たとえば、大地には大地の力が働いているし、風には風の力が働いている。

こういった自然の力は、精霊界と呼ばれる世界を源にしていたりする。だから、精霊力とも呼ばれているんだ。

この精霊界の住人が、精霊というわけ。彼らは、自然の力を司っている。たとえば、炎の精霊サラマンダーなら炎の持つ熱と光の力を、水の精霊ウンディーネならば、液体がもつ浮力や流動性などを司っているというように。

精霊たちは基本的には精霊界にしかいない。だけど、特定の精霊力が強く働いているような場所などには、精霊↗が姿を現すこともある。たとえば、氷の力の強い雪山では氷の精霊フラウが、炎の力の強い火口では炎の精霊サラマンダーがというように。人間界に姿を現した精霊たちは狂った精霊と呼ばれ、たいへん危険な存在。出会ったなら、かならず襲ってくる。

また、精霊使いに召喚され、支配されて姿を現す場合もあるが、この場合には自分を召喚したマスターの命令に忠実に従う。

戦いになるかどうかはマスターの気持ちひとつということだ。

精霊たちは人間界の生き物ではないから、毒や病気に冒されないし、魔法や魔力を帯びた武器でなければ傷つけることもできない。かなり手ごわい相手といえるだろう。

モンスター名	モ	生命	精神	抵抗	イ	攻撃	攻撃方法	打撃力	防御	装甲	移動力	魔法	特殊能力	経験
ウィル・オー・ウィスプ	3	10	30	50	6	60	接触	Ｄ10＋３	20	0	人間×２		飛行／精神魔法無効／毒無効	100
シェード	3	10	30	50	6	60	接触	Ｄ10＋３	30	0	人間×２		飛行／精神魔法無効／毒無効	100
ウンディーネ	5	30	50	70	5	70	素手	Ｄ６＋２	20	0	人間なみ	シンク	精神魔法無効／通常武器無効／毒無効／水中適応	250
サラマンダー	5	50	30	70	4	60	接触	Ｄ10＋５	20	0	人間×１／２		精神魔法無効／通常武器無効／毒無効／炎のブレス（Ｄ10＋５）／弱冷気	250
シルフ	5	30	50	70	7	70	素手	Ｄ６＋２	25	0	人間×４	ウィンドスラッシュ（Ｄ10＋５）	飛行／精神魔法無効／通常武器無効／毒無効	250
ドライアード	5	30	50	70	5	70	素手	Ｄ６＋２	20	2	人間なみ	エンタングル	精神魔法無効／通常武器無効／毒無効	250
ノーム	5	40	40	70	5	65	素手	Ｄ６＋４	20	4	人間×１／２	ストーンブラスト（Ｄ10＋５）	精神魔法無効／通常武器無効／毒無効	250
フラウ	5	30	50	70	7	70	素手	Ｄ10＋２	30	0	人間×３		飛行／精神魔法無効／通常武器無効／毒無効／氷のブレス（Ｄ10＋５）／弱炎	250
バルキリー	7	50	70	80	7	100	素手	Ｄ10＋５	35	4	人間なみ	バルキリージャベリン（４Ｄ10＋７）	飛行／瞬間移動（視界）／精神魔法無効／通常武器無効／毒無効	650

眷　族

クリスタニア世界では、神獣たちこそが世界の支配者。ちなみに獣の身体に不死なる神の魂が乗り移ったのが、神獣だからね。

さて、眷族というのはいってしまえば、神獣たちの取り巻き。神々が自ら乗り移った獣を聖別し、普通の動物とは違う特別な生き物とした。これが、眷族誕生の秘密なのだ。

具体的な例をあげよう。真紅の蛾帝クロイセの眷族は、クリムゾンアント。これはクロイセが乗り移った獣（ジャイアントアント）が聖別されて、クリムゾンアントという特殊な生き物になったというわけだ。↗

モンスター名	モ	生命	精神	抵抗	イ	攻撃	攻撃方法	打撃力	防御	装甲	移動力	魔法	特殊能力	経験
アース・ウォーム	7	110	15	40	2	60	体当たり	2D10＋2	10	7	人間×1／2		ブレス攻撃（目標1体に対して、粘性のある液体を吐きかける。抵抗力ロールに失敗した目標は攻撃技能、防御技能に－20%の修正を受ける。1日に7回まで使用可能）	500
クリムゾンアント	7	50	10	40	4	60	大顎	2D10＋2	10	8	人間×2		暗視、ブレス攻撃（目標1体に対して蟻酸を吐きかける。D10＋7のダメージで装甲値は無視。抵抗力ロールに成功すれば効果半減。1日に7回まで使用可能）	500
グリズリー	7	90	20	40	5	60	爪	2D10＋4	20	6	人間なみ		ベア・ハッグ（クリティカル・ヒットの場合、相手をはがいじめしたことになり、そのラウンド以後、毎ラウンド自動的に攻撃が命中し、ダメージを与えることができる。また、ベア・ハッグされているあいだ、相手はいかなる攻撃も取ることができない。逃れるためには抵抗力ロールに成功しなければならない。抵抗力ロールはラウンドの最後に行う）	500
サーベルトゥース・タイガー	7	80	20	40	6	70	牙／爪	2D10／D10＋4	30	6	人間×2		暗視	500
サイレント・パロット	7	40	30	50	7	70	嘴	D6＋4	40	2	人間×2		命令（抵抗力ロールに失敗した目標は、つぎの自分の行動のとき、サイレント・パロットの命令どおりに行動させられる。1日に7回まで使用可能）	500
シルバー・ウルフ	7	60	30	50	8	90	牙／爪	D10＋4／D10＋2	40	5	人間×3		暗視	500
タスク・ボアー	7	70	20	40	5	60	牙	2D10	20	4	人間×2		突進（移動攻撃時の命中判定の成功率が1／2にならない。攻撃成功時、打撃力は2D10×3になる）	500
ツインテイル・フォックス	7	50	30	50	8	70	牙	D10＋2	30	3	人間×2		催眠（目標1体に対して、毎ラウンド使用可能。抵抗力ロールに失敗した目標は、次のラウンド行動ができない。催眠と同時に通常の行動も取れる。1日に7回まで使用可能）	500
ホワイトヘッド・イーグル	7	60	20	40	7	80	嘴／爪	D10＋4／D10＋2	40	4	人間×4		飛行、摑み（クリティカル・ヒットを与えた目標を、空中に摑みあげることができる。逃れるためには、抵抗力ロールが必要。摑みあげたラウンド×D10ダメージを目標に与えることができる。摑みあげられた状態で、ホワイトヘッド・イーグルに対して攻撃を行う場合は、攻撃技能に－20%の修正を受ける）	500
リュンクス	7	50	40	60	6	60	牙	D10＋2	30	3	人間×2		洞察（リュンクスに対し攻撃を行う者は、まず抵抗力ロールを行い、これに成功しないかぎり攻撃は自動的失敗となる）	500
レインボウ・サーペント	7	100	20	40	4	70	牙	D10＋4	20	6	人間×2		水上移動／毒（2D10（即）抵抗力ロールに成功すれば効果半減）	500

眷族は神獣の使いとして、神獣の民を導いたり、守ったりする役目を担っている。たとえば、眷族は神獣の民の聖地を守っている。聖地を侵す者は、かならず攻撃されるだろう。また、ビーストマスターのタレントで召喚されて、姿を現すこともある。このときは、ビーストマスターの命令に従う。召喚されたモンスターは、マスターの命令に忠実だというのが、この世界の基本法則なんだ。

眷族は強い。普通の動物とは比べられないぐらいに賢く、また特殊能力を持っているからだ。もちろん、生命力も精神力もずばぬけている。なによりも、恐れをしらない。

もしも、眷族を敵にまわしたなら、心して戦うべし。

巨　人

ようするに、巨大な人間が巨人である。東京ドームをフランチャイズにしている球団という大ボケはかましてはいけない。

巨人は古代種族なんだ。ちなみに古代種族というのは、神々の時代から生きている古い種族のこと。世界創造の初期に生まれたので、体内に始原の混沌を秘めている。簡単にいえば、特殊な能力があるということだ。たとえば、炎の精霊力を体内に宿しているとか、氷の精霊力を体内に宿しているとかいうように。

もっとも、ほかの古代種族同様、巨人たちもどんどん衰退している。能力↗

モンスター名	モ	生命	精神	抵抗	イ	攻撃	攻撃方法	打撃力	防御	装甲	移動力	魔法	特殊能力	経験
イエティ	5	55	25	40	4	75	素手	D10＋6	25	4	人間なみ		雪上適応／冷気半減	250
オーガー	5	60	20	35	4	70	武器	D10＋8	20	3	人間なみ			250
トロール	6	70	20	40	4	80	素手	2D6＋8	25	4	人間なみ		生命点回復（1ラウンド、5点）	350
ヒル・ジャイアント	8	100	35	50	3	90	素手	2D10＋5（2回）	20	5	人間×2		投石（50メートル、2D10＋20）	650
フォレスト・ジャイアント	10	120	40	60	3	95	素手	2D10＋7（2回）	20	5	人間×2		投石（50メートル、2D10＋30）	1000
サイクロプス	15	190	90	65	3	110	蹴り	2D10＋30	30	6	人間×2		投石（100メートル、2D10＋50）	2250
ファイア・ジャイアント	15	170	75	65	3	130	蹴り	2D10＋25	30	6	人間×2		投石（100メートル、2D10＋50）／炎無効	2250
フロスト・ジャイアント	15	180	80	70	3	120	蹴り	2D10＋30	25	7	人間×2		投石（100メートル、2D10＋50）／冷気無効	2250

の劣った亜種がいっぱい生まれ、古代種族の末裔たちは、どんどんと姿を消している。いちばん強いサイクロプスなんて、神（邪神）にも近い種族なのに、いちばん弱いオーガーなど、もはやケダモノである。つまり、ふつうの巨人は、特殊能力は持っていない。ファイア・ジャイアントやフロスト・ジャイアントみたいな上位種族だけが持っているということだ。

しかし、特殊能力なんかなくたって、巨人たちは身体も大きいし、力も強い。頭だって悪くない。ふつうの人間よりもはるかに強いのだ。恐ろしいのは、巨石を投げてくること。当たったら、たいへん痛い。

巨人と戦うつもりなら、これを避ける練習をつんでおくこと。

アンデッド

ふつうの動物や植物は、生命力で活動している。ところが、アンデッドと呼ばれる系統のモンスターたちは、負の生命力というもので活動している。負の生命力はふつうの生命力と対をなすものだから、アンデッドはふつうの生命力で活動するものにとっては天敵ともいえるモンスターなんだ。

ところで、アンデッドは、どうして生まれるのだろう？　これには大きくふたつに分けられる。

ひとつめはソーサラーたちの魔術によるものだ。ソーサラー魔法の系列のひとつに、死霊魔術と呼ばれる魔術がある。この系統の魔術は、負の生命力↗

モンスター名	モ	生命	精神	抵抗	イ	攻撃	攻撃方法	打撃力	防御	装甲	移動力	魔法	特殊能力	経験
スケルトン	1	10	0	40	7	55	武器	D6＋2	30	3	人間なみ		アンデッド	10
アッシュ	2	15	0	40	4	40	接触	D6＋2（鎧無効）	25	0	人間なみ		飛行／アンデッド／通常武器無効	50
ゾンビー	2	30	0	40	3	50	爪	D10＋4	15	2	人間なみ		アンデッド	50
グール	3	30	0	50	4	65	爪	D6＋2（2回）	25	2	人間なみ		アンデッド／毒（グールパラライズ）	100
ミスト	4	25	0	45	4	50	接触	D6＋4（鎧無効）	25	0	人間なみ		飛行／アンデッド／通常武器無効	150
レッサーバンパイア	4	40	35	55	5	70	素手	D10＋4	25	3	人間なみ	4レベル・ダークプリーストorソーサラー	アンデッド／通常武器無効／生命点再生（1ラウンドに3点）／視線（麻痺）／弱陽光	150
ワイト	5	45	0	50	5	70	爪	D10＋2（2回）	30	3	人間なみ		アンデッド／レベルドレイン（20%）	250
マミー	6	55	50	55	5	75	素手	D10＋4（2回）	30	2	人間なみ	9レベル・ダークプリースト	アンデッド／通常武器無効／呪い（マミー・ウェイスト）	350
レイス	7	35	65	60	6	60	接触	D10＋4（鎧無効）	35	0	人間なみ	7レベル・ソーサラー	飛行／アンデッド／レベルドレイン（30%）／通常武器無効	500
スペクター	8	40	70	65	8	60	接触	D10＋4（鎧無効）	35	0	人間なみ	7レベル・ソーサラー	飛行／アンデッド／レベルドレイン（30%）／通常武器無効／憑依	650
アンデッドナイト	9	70	60	75	5	100	武器	D10＋6（3回）	45	8	人間なみ	2レベル・ダークプリースト	アンデッド／通常武器無効／視線（消耗：D10＋8）	800
バンパイア	10	90	75	65	7	95	素手	D10＋6（2回）	35	4	人間なみ	10レベル・ダークプリーストorソーサラー	アンデッド／ ジャイアント 通常武器無効／生命点再生（1ラウンドに3点）／視線（麻痺）／弱陽光／変身（ウルフ、バンパイアバット、ジャイアントラット）／召喚（ウルフ、ジャイアントバット、ラット、それぞれ2D10匹）	1000

を研究対象としているんだ。研究のかいあって、ソーサラーたちは負の生命力の秘密の多くを解明した。その結果、下等なアンデッドをつくりだしたり、自らがアンデッドになるような魔術を発明したのだ。

もうひとつは、負の生命力を司る女神カーディスの力によるものだ。カーディスの力によって、アンデッドになったり、アンデッドにされたりということが行われるわけ。もっとも、カーディス教団の力は、たいして大きくはないので、頻繁にアンデッドが生みだされるわけじゃない。

強力なアンデッドは特殊能力もいっぱいだし、とにかく厄介な相手。

でも、弱点も多いので、そこをうまく突こう。

動物

世の中にはモンスターばかりが棲んでいるわけじゃない。ふつうの動物だって、たくさん生きている。しかし、ふつうの動物だからといって危険がないわけじゃない。

ライオン、トラ、オオカミなど素手で戦えば、勝ち目のない動物だっていっぱいいるんだ。イヌやキツネ、ネコだって、人間に傷を負わせるぐらいのことは簡単にできる。

もちろん、動物たちはふつう人間を襲ったりしない。人間が強い動物だと↗いうことをちゃんと知っているからだ。

でも、たまさか空腹であったり、手負いであったり、もしくはいきなりはちあわせしたりすると、動物たちの判断力だって狂う。こういった状況だと動物は、まちがいなく襲いかかってくるのだ。もっとも、戦うことになっても、そんなに恐ろしい相手じゃない。毒を持ってたり、空を飛ぶことはあっても、面倒な特殊能力を持っていないし、魔法を使うことだってないからだ。

なお、クリスタニア世界では、巨大な昆虫など、現実の世界にはいない動物だって、存在しているからね。

モンスター名	モ	生命	精神	抵抗	イ	攻撃	攻撃方法	打撃力	防御	装甲	移動力	魔法	特殊能力	経験
ジャイアントセンチピード	1	10	5	15	3	40	大顎	D6＋2	0	2	人間×1／2		即効毒（5点）	10
ジャイアントバット	1	10	10	20	5	50	牙	D6＋2	10	1	人間×3		暗視／飛行（人間×2）	10
ジャイアントラット	1	15	10	20	6	45	牙	D6＋1	5	2	人間×1／2		暗視	50
ジャイアントワスプ	1	10	5	15	3	60	針	D6＋3	10	2	人間なみ		飛行／麻痺毒（1日）	50
エイプ	2	25	10	30	5	50	爪	D6＋1	20	2	人間なみ			100
ジャイアントアント	2	20	5	15	3	50	大顎	D10＋2	10	6	人間×1／2		暗視	50
ジャイアントスネーク	2	30	5	20	4	50	牙	2D10	10	3	人間なみ		致死毒（24時間）	50
ジャイアントリザード	2	25	5	20	4	50	牙／尾	D6＋4／D10＋2	10	4	人間なみ		ブレス（酸：D10＋2）	50
イーグル	3	20	10	35	7	60	嘴	D10＋4	30	2	人間×3		飛行	50
ウォーホース	3	30	15	35	5	50	蹄	D6＋4	15	3	人間×2			50
ウルフ	3	25	15	35	7	60	牙	D10＋2	20	3	人間×2		暗視	100
ジャイアントアントライオン	3	35	5	25	3	65	大顎	D10＋4	5	2	人間なみ		締めつけ（大顎）	250
ジャイアントスコーピオン	3	30	5	25	3	60	鋏／尾	D6+4（2回）／D10+2	15	4	人間なみ		致死毒（6時間）	100
ジャイアントスパイダー	3	25	5	25	4	60	牙	D6＋4	10	2	人間なみ		即効毒（D10＋3）	100
ジャイアントマンティス	3	35	5	25	4	65	鎌	D10＋2（2回）	25	3	人間なみ		飛行（人間なみ）／締めつけ（鎌）	100
バンパイアバット	3	20	10	30	6	60	牙	D6＋4	20	2	人間×3		飛行（人間×3）／吸血（3点）	50
クロコダイル	4	45	15	30	4	60	大顎	D10＋5	10	3	人間なみ			100
ゴリラ	4	45	20	40	5	55	素手	D6＋4	15	3	人間なみ		締めつけ（腕）	250
ジャイアントスラッグ	4	55	10	20	2	60	押しつぶし	D10＋4	10	3	人間×1／4		押しつぶし	150
ジャイアントトード	4	45	10	25	3	65	舌	D6＋3	10	3	人間なみ		締めつけ（舌）	150
ベア	4	50	15	35	5	65	爪	D10＋5（2回）	10	4	人間なみ			250
ライオン	4	40	15	35	5	65	牙／爪	D10+4／D6+4（2回）	25	3	人間×2			150
シーサーペント	5	65	15	35	4	75	牙	2D6＋4	10	4	人間なみ		締めつけ（胴）	350
ジャイアントクラブ	5	55	10	30	3	70	鋏	D10＋4（2回）	15	5	人間なみ		締めつけ（ハサミ）	250
サンドウォーム	7	65	15	40	2	75	口	2D10＋2	10	4	人間なみ		砂地適応	350
ジャイアントオクトパス	7	75	15	40	4	65	足	D10（8回）	10	2	人間なみ		水中移動（人間なみ）／締め付け（足）	500
マーシュウォーム	7	85	10	40	2	75	口	2D10＋2	10	3	人間なみ		泥地適応	500

亜人

神々は人間をつくったとされている。しかし、人間以外の生き物もつくった。動物や植物がそうだし、幻獣や魔獣だって神々の創造物なんだ。

亜人とは、人間ではない人型の生き物のことだ。人型といっても守備範囲は広く、リザードマンだって亜人になるし、ミュルミドンだって亜人なのだ。

亜人たちは神々の信者、もしくは神獣の従者となるべく創造された。クリスタニアにだけにしかいない亜人たちは、たいていが神獣たちによって創造↗されたのである。たとえば、ケーブマンは大地の神獣バイアードによって生みだされ、ミュルミドンは蟻帝クロイセによってつくられた。

亜人たちは、人間と同じように強いのもいるが、弱いのもいる。しかし、種族的な特徴として、敏捷だとか力が強いとかの傾向がある。たとえば、人間よりもリザードマンのほうが力が強いし、生命力に溢れているけど、敏捷性や器用さでは劣るといったようにだ。

亜人たちだって考えて行動している。つまり、敵になるヤツも味方になるヤツもいるってこと。まずは交渉が大事だね。

モンスター名	モ	生命	精神	抵抗	イ	攻撃	攻撃方法	打撃力	防御	装甲	移動力	魔法	特殊能力	経験
ケーブマン	1	25	15	35	5	45	武器	D6＋5	15	1	人間なみ	1レベル・ウォームマスター	暗視	10
ミュルミドン・ワーカー	1	15	10	30	5	50	武器	D6＋4	15	3	人間なみ		暗視	10
リザードマン	2	25	15	35	5	55	武器	D6＋5	20	2	人間なみ	2レベル・サーペントマスター	左利き／泥地適応／水中適応	50
ミュルミドン・ソルジャー	3	30	20	35	5	65	武器	D10＋4	30	4	人間なみ		暗視	100
ミュルミドン・ウィングド	5	35	45	40	6	55	武器	D6＋4	20	3	人間なみ	5レベル・アントマスター	飛行	250

妖精

妖精は妖精界の住人だ。妖精界は人間界と精霊界との中間にあり、人間界において自然の力がうまく働くように、休むことなく働いている。そんな立派なのが妖精というわけ。

しかし、人間界に住む妖精は、もはやふつうの人間と変わらない。彼らはふつうの暮らしを営んでいるだけで、自然の力を操ったりはしていない。それでも、昔の生活はなかなか変えられないのか、森の妖精は森に住んでいるし、大地の妖精は好んで地下に住む。

もっとも、妖精たちは精霊に近い生き物なので、シャーマン魔法を使うことがある。しかし、中にはドワーフの↗ように、人間なみに人間界に同化して、精霊魔法を忘れてしまった種族もいる。

妖精たちは、もはや人間と同じく、強いのもいれば弱いのもいる。個人差があるということだ。

もっとも、妖精は基本的には人間の味方なので戦いになることは、あまりない。しかし、彼らにだって感情はあるし、事情もある。また、邪悪な妖精だっていないわけじゃないのだ。

戦いになったときに大事なのは、相手の強さをよく見極めること。

それから、魔法に気をつけることだろう。

しかし、まずは友好的に接してみよう。貴重な情報が聞けるかもしれないし、手助けしてくれるかもしれないからね。

モンスター名	モ	生命	精神	抵抗	イ	攻撃	攻撃方法	打撃力	防御	装甲	移動力	魔法	特殊能力	経験
ピクシー	1	10	20	40	5	50	武器	D6＋2	25	1	人間なみ	1レベル・シャーマン	飛行（人間×2）／透明化（ただし姿を消したままで戦闘はできない）	10
フェアリー	1	15	20	40	7	55	武器	D6＋2	25	1	人間なみ	1レベル・シャーマン	飛行（人間×2）	10
マーマン	2	20	20	20	5	55	武器	D6＋3	20	2	人間×1／2		水中移動（水中では移動速度は人間×2）	50
マーメイド	3	20	25	30	5	50	武器	D6＋2	20	2	人間×1／2	3レベル・シャーマン	水中移動（水中では移動速度は人間×2）	100
フェザーフォルク	4	25	25	20	6	65	武器	D6＋4	30	3	人間なみ	4レベル・シャーマン	飛行（人間×2）	150

魔　獣

モンスターの中のモンスターといえば、なんといってもこの魔獣だ。魔獣たちは、みな恐ろしい相手だ。強靱な生命力、身体に秘めた特殊能力。しかも、魔獣たちは常に人間に敵対的で、出会えば、まず間違いなく戦いになるのである。

魔獣たちは、神々の時代に神、もしくは邪神によってつくられたとされている。なぜ、こんなものがつくられたのか、意味はあったらしいけれども、神々がいなくなってしまったので、もはやその意味を知ることはできないのである。

また、ソーサラー魔法の中には、キメラに代表される合成獣をつくる呪文もある。こうしてつくられた生き物も魔獣と呼ばれている。

しかし、召喚されたわけじゃないので、マスターの命令に従うわけじゃない。自分がつくった魔獣に殺された、↗愚かな魔術師だっているに違いない。

魔獣は普通の動物とは、あきらかなちがいがある。たとえば何も食べなくても生きていけるとか、子供を残すことができないとか、眠ったりしないとかで区別できる。

もっとも、中にはふつうの動物のように、人間界に適応した種族もいるんだ。

さいわいなことに、魔獣たちの数はそれほど多くはない。また、人里近くに棲んでもいない。人がめったに足を踏み入れないような場所に、彼らは棲んでいるのだ。

だから、ふつうに生活している分には、まず魔獣に出会うことはないわけだ。もっとも、冒険者は普通に暮らしてはいないから、出会う危険はいっぱいある。

戦いになったら、相手の特殊能力に気をつけよう。魔法を使うか、炎を吐くか、毒を持っているか、相手をよく見極めなければ全滅の憂き目にあうだろう。

モンスター名	モ	生命	精神	抵抗	イ	攻撃	攻撃方法	打撃力	防御	装甲	移動力	魔法	特殊能力	経験
スノーウルフ	3	20	40	40	6	70	牙	D10＋4	20	2	人間×2		飛行（人間×2）／ブレス攻撃（冷気：D10＋3）／弱炎／冷気無効	100
ハーピィ	3	20	20	50	6	60	爪	D6＋4	15	2	人間なみ		飛行（人間×2）	100
コカトリス	4	45	25	50	4	60	嘴	D10＋2	15	3	人間なみ		石化（接触）	150
スキュラ	5	50	35	50	4	65	牙	D6＋4（6回）	15	3	人間なみ	3レベル・シャーマン		150
テルキーネス	5	50	40	55	4	70	武器／尾	D10＋4／D10＋4（2回）	15	3	人間なみ	5レベル・ソーサラー		250
ミノタウロス	5	60	25	35	5	80	武器	2D10＋4	25	4	人間なみ			350
メデューサ	5	40	50	60	5	60	蛇	D6＋4	20	2	人間なみ		即効毒（D10＋5）／視線（石化）	100
ラミア	5	45	50	60	4	65	締め	D10＋5	15	3	人間なみ	5レベル・ソーサラー		250
バジリスク	6	55	25	50	4	75	牙	D10＋5	20	4	人間なみ		視線（石化）／ブレス攻撃（毒：D10＋6）	500
ヘルハウンド	6	60	25	50	5	80	牙	D10＋5	30	3	人間なみ		ブレス攻撃（炎：D10＋5）／炎半減	350
キマイラ	7	75	55	50	4	70	牙／尾	D10＋5／D6＋4	25	4	人間なみ	5レベル・ダークプリースト	即効毒（尾：D10＋7）	350
マンティコア	7	75	75	70	5	75	牙／尾	D10＋5／D10＋5	30	4	人間なみ	5レベル・ダークプリースト or 7レベル・ソーサラー	飛行（人間×2）／即効毒（尾：D10＋7）	350
ワイバーン	7	85	25	50	4	80	牙／爪／尾	2D6＋5／D10＋4／D10＋5	30	4	人間×3		飛行（人間×3）／致死毒（尾）	500
シードラゴン	8	90	25	40	5	80	牙／尾	2D10＋5／D10＋10	20	5	人間なみ		水中適応／締めつけ（尾）	650
ケルベロス	9	80	50	50	5	90	牙	2D10＋2（3回）	40	4	人間なみ		ブレス攻撃（炎：D10＋9）／炎半減	650
バグベアード	9	75	80	70	4	80	体当り	D10＋5	30	4	人間なみ		飛行（人間なみ）／光線	800
ヒュドラ	10	120	35	50	3	90	牙	2D10＋5（9回）	10	6	人間なみ		水中適応	1000
フンババ	10	90	75	60	4	100	素手	2D10＋10	15	3	人間なみ		視線（石化）／ブレス（炎：2D10＋10）／炎無効／呪い（フンババ・カース）	1000
レッサードラゴン	10	110	40	50	4	90	牙／爪	2D10＋10／2D10＋5（2回）	10	8	人間なみ		飛行（人間×2）／ブレス攻撃（炎：3D10＋10）／炎無効	1000

妖　魔

妖魔は妖精の仲間である。どこがちがうかといえば、人間界に彼らを呼びだしたもののちがいだ。妖精や妖魔は神々の戦さのときに、光の神々や闇の神々によって召喚され、人間界を舞台に戦わされた。つまり、妖精は光の神々に召喚され、妖魔は闇の神々に召喚されたというわけだ。簡単にいえば、邪悪な妖精が妖魔と呼ばれるということだ。

妖精界にも妖魔たちは棲んでいる。妖精界においては、彼らは自分たちの仕事を忠実にはたしているのである。

もっとも、人間界に定着した妖魔たちは、人間に似た暮らしをしている。妖精よりも妖魔たちのほうが人間界に適応しているのは、まちがいない。なにしろ、妖魔たちの繁殖力の強さは、↗人間より上なのだ。

クリスタニア世界には、もともと妖魔たちは棲んでいなかったんだ。ところが、ベルディアに流れついた船団には、たくさんの妖魔たちが乗っていた。彼らはクリスタニアに上陸すると、たちまちのうちに大陸中に広がってしまったのである。

妖魔、おそるべしである。

妖魔たちはわりと一緒に暮らしている。というより、厳格な階級制度のもとに、支配、被支配の関係をつくっているのだ。

この階級の最上位の種族がダークエルフだ。彼らは妖魔の王者であり、より下等な妖魔たちを支配下においている。

ダークエルフをのぞけば、妖魔はそれほど怖い相手じゃない。

ただし、出現する数が多いのが面倒なのだ。

モンスター名	モ	生命	精神	抵抗	イ	攻撃	攻撃方法	打撃力	防御	装甲	移動力	魔法	特殊能力	経験
インプ	1	10	15	25	5	50	武器	D6＋3	20	1	人間なみ	1レベル・ダークプリースト	麻痺（抵抗力ロールに失敗すると、つぎのラウンドの終わりに身体が痺れて動けなくなる）	10
コボルド	1	10	10	20	5	45	武器	D6＋2	10	1	人間なみ		暗視	10
グレムリン	2	20	20	30	6	50	武器	D6＋3（2回）	30	2	人間なみ	3レベル・シャーマン	飛行（人間×3）	50
ゴブリン	2	20	10	20	4	55	武器	D6＋4	10	2	人間なみ		暗視	50
コボルドチーフ	3	25	20	25	5	55	武器	D6＋2	15	3	人間なみ		暗視	100
ゴブリンシャーマン	3	25	30	30	5	50	武器	D6＋3	20	2	人間なみ	3レベル・シャーマン	暗視	100
ダークエルフ	3	20	30	50	7	55	武器	D6＋5	25	4	人間なみ	3レベル・シャーマン	暗視	100
ホブゴブリン	3	35	20	20	3	60	武器	D6＋7	10	4	人間なみ		暗視	100
ゴブリンロード	4	35	20	35	5	65	武器	D6＋6（2回）	30	4	人間なみ		暗視	150
ダークエルフ・シャーマン	5	40	55	75	7	65	武器	D6＋5	25	4	人間なみ	5レベル・シャーマン	暗視	250
ダークエルフ・プリースト	5	45	50	70	7	70	武器	D6＋5	40	4	人間なみ	5レベル・ダークプリースト	暗視	250
ダークエルフ・リーダー	7	60	75	80	7	85	武器	D6＋6（2回）	45	4	人間なみ	3レベル・シャーマン	暗視	500
ダークエルフ・ロード	10	80	95	90	7	105	武器	D6＋6（3回）	50	4	人間なみ	5レベル・シャーマン	暗視	800

幻獣

幻獣は魔獣の親戚。やはり、神によって、もしくはソーサラーの魔法によってつくりだされた。もっとも、幻獣の王様ドラゴンだけは例外。彼らは古代種族で、神々と同じ時期に生まれたのだ。つまり、独立した生き物で、神の創造物じゃないということ。

ドラゴンは、偉いのである。

幻獣たちは、その姿が美しいので、人間は魔獣と区別した。だからといって、人間に協力的というわけじゃない。彼らは孤高の暮らしを営んでいる。その暮らしを邪魔されれば、人間だって容赦してくれないのだ。

魔獣は邪悪、幻獣は中立。こう理解↗しておいたほうがまちがいが起こらない。魔獣と同じく、幻獣たちもいろんな特殊能力を持っている。暮らしぶりも、ふつうの動物たちとは、ぜんぜんちがう。これも魔獣と同じだ。

もしも、出会ったならば、素直に謝罪してそのまま去ったほうがいい。運がよければ、協力してくれるかもしれないけれど、あまり期待しないほうがいい。

敵に回せば、とにかく恐ろしい相手だ。特殊能力に気をつけなければならない。全力を尽くして戦わないと、全滅してしまうかもしれない。

もっとも、幻獣たちは数も少ないし、人里離れて棲んでいるし出会う機会は少ない。嬉しいような、悲しいような話だね。

モンスター名	モ	生命	精神	抵抗	イ	攻撃	攻撃方法	打撃力	防御	装甲	移動力	魔法	特殊能力	経験
サテュロス	3	30	35	45	5	55	角	D6＋4	20	3	人間なみ	3レベル・シャーマン	音（魔笛：感情支配）	100
ヒッポカンポス	3	40	15	40	4	55	蹴り	D10＋2	25	3	人間×2		水中適応	100
ケンタウロス	5	55	30	40	5	75	武器	D6＋8	20	4	人間×2			150
ヒッポグリフ	5	65	25	35	4	70	爪	2D6＋4	20	4	人間×2		飛行	250
ペガサス	5	60	30	45	5	65	蹄	D10＋4	25	4	人間×2		飛行	250
グリフィン	7	90	20	50	5	90	嘴／爪	D10＋6／2D6＋4	30	6	人間×2		飛行	500
スフィンクス	7	75	70	60	4	85	爪	2D6＋6	30	6	人間なみ	7レベル・ソーサラー	飛行	500
ユニコーン	7	70	70	60	6	70	角／蹄	D10＋6／D10＋8	25	5	人間×2	リフレッシュ	毒無効	650
ワーム	9	90	80	55	4	90	牙	D10＋10	20	8	人間なみ		飛行／締めつけ	800

武器リスト

一部の強烈なマニアの要望に応えるべく、『クリスタニアRPG2』では、武器の数をぐーんと増やした。

もちろんデータにもかなりの手を加えている。とにかく、戦士諸君のファッションには、ずいぶん幅が出たはず。キミのキャラクターのイメージにあった武器を、ぜひとも見つけてくれたまえ！

データ解説

名称：武器の名前のこと。

邦名：日本語で書くとこうなるということ。

種別：武器の分類

使用：片手で使うか、両手で使うかを示してある。

特記：武器を使うときの制限などが書いてある。

打撃力：命中したとき、どれだけのダメージを相手に与えるかの値。ダイスを振って出た目に修正を加えるのが基本。

特殊効果：クリティカル・ヒットのときなどに起こる特別な効果のこと。

ナイト、ウォリアー……：クラスごとに使用できる武器かどうかを示してある。

名称	邦名	種別	使用	用法	特記	打撃力	最大	最小	期待	特殊効果	値段	ナイト	ウォリアー	プリースト	スカウト	シャーマン	ソーサラー	説明
ランス	馬上槍	竿状武器	片手	突き	馬上専用	2D10＋4	24	6	15		350	○	×	×	×	×	×	騎士が馬上で使う槍。小脇に抱えるような姿勢で突撃して使う。
ハルバード	斧槍	竿状武器	両手	突き、切り		D10＋4	13	4	8.5	転倒	280	○	○	○	×	×	×	3メートル近い柄の先端に、斧の刃と槍の穂先を備えた武器。
シャムシール	太刀	曲刀	両手	切り		D10＋2	12	3	7.5		200	○	○	○	×	×	×	反り身の刀身を持つ片刃の大刀。
ファルシオン	偃月刀	曲刀	片手	切り		D6＋4	10	5	7.5		160	○	○	○	○	○	×	シミターに比べ刃の先端が広くなっている曲刀。
シミター	新月刀	曲刀	片手	切り		D6＋2	8	3	5.5		130	○	○	○	○	○	×	反り身の刀身を持つ片刃の刀。
パイク	歩兵槍	槍	片手	突き	対騎兵専用	2D10＋4	24	6	15		180	○	○	○	×	×	×	長さ3メートルを越える大型の槍。振りまわすものではなく、根元を地面につけて騎兵の突撃に備える。
ロングスピア	長槍	槍	両手	突き		D10＋2	12	3	7.5		160	○	○	○	×	×	×	長さ2メートルを越える槍。両手で使う。
ショートスピア	短槍	槍	片手	突き、投げ		D6＋2	8	3	5.5		70	○	○	○	○	○	×	長さ1メートルあまりの片手で使う短い槍。
トライデント	三叉槍	槍	片手	突き		D6＋2	8	3	5.5		100	○	○	○	×	×	×	穂先が3つに分かれた槍。
グレートソード	大剣	直刀	両手	突き、切り		D10＋4	14	5	9.5		300	○	○	○	×	×	×	長さ2メートルほどもある両手専用の大剣。
バスタードソード(両手)	長剣	直刀	両手	突き、切り		D10＋2	12	3	7.5		220	○	○	○	×	×	×	刀身の長さはブロードソードと変わらないが、握りが長く、片手でも両手でも扱うことができる。
バスタードソード(片手)	長剣	直刀	片手	突き、切り		D6＋4	10	5	7.5		220	○	○	○	×	×	×	刀身の長さはブロードソードと変わらないが、握りが長く、片手でも両手でも扱うことができる。
ブロードソード	剣	直刀	片手	突き、切り		D6＋4	10	5	7.5		180	○	○	○	○	○	×	刃渡り1～1.5メートル程度の広刃の直刀。
ショートソード	小剣	直刀	片手	突き、切り		D6＋2	8	3	5.5		100	○	○	○	○	○	○	ブロードソードより小ぶりでダガーよりは大きな剣。ふつう刃渡り30cm～70cm程度。
ダガー	短剣	直刀	片手	突き、切り、投げ		D6	6	1	3.5		50	○	○	○	○	○	○	刃渡り20センチ程度の小さな剣。
ウォーハンマー	戦鎚	鎚	片手	殴り		D6＋2	8	3	5.5		120	○	○	○	○	×	×	戦闘用のハンマー。ただし先端は平たくなく、つるはし状にとがっている。
ウィップ	鞭	特殊	片手	打ち	盗賊専用	D6＋2	8	3	5.5	絡み	80	×	×	×	○	×	×	ようするにムチのこと。革製で長さ2メートルぐらい。
サップ	袋状棍棒	特殊	片手	殴り	盗賊専用	D6	6	1	3.5	昏倒	40	×	×	×	○	×	×	砂や砂鉄をつめた袋状の武器。ブラックジャックともいう。
ネット	戦網	特殊	片手	打ち		D6	6	1	3.5	絡み、転倒	100	○	○	○	×	×	×	先に分銅の付いた丈夫な網。
エストック	突剣	突剣	両手	突き		D10＋2	12	3	7.5		150	○	○	○	×	×	×	針のようにとがった堅い刀身を持つ剣。
レイピア	細剣	突剣	片手	突き、切り		D6＋2	8	3	5.5		150	○	○	○	○	○	×	まっすぐな細身の刀身を持つ剣。
クロスボウ	弩弓	飛び道具	両手	撃ち	射撃専用	D10＋4	14	5	9.5		250	○	○	○	○	×	×	木製の台尻に弓を取り付けた武器。
ボウ	弓	飛び道具	両手	撃ち	射撃専用	D6＋2	8	3	5.5		120	○	○	○	○	○	×	比較的小型の弓。
チャクラム	戦輪	飛び道具	片手	投げ	射撃専用	D6＋2	8	3	5.5		60	○	○	○	○	×	×	外側に刃がついた金属の輪。内側に指を入れて、回して勢いをつけて投げる。
スリング	投石紐	飛び道具	片手	撃ち	射撃専用	D6	6	1	3.5		30	○	○	○	○	○	○	紐の先に袋が付いていて、ここに石を挟んで振りまわして投げる。手で投げるよりもはるかに遠くまで飛ぶ。
グレートアックス	大斧	斧	両手	切り		D10＋4	14	5	9.5		200	○	○	○	×	×	×	長い柄をもつ巨大な斧。両手でなければ扱えない。
バトルアックス（両手）	戦斧	斧	両手	切り		D10＋2	12	3	7.5		140	○	○	○	×	×	×	長い柄をもつ大型の斧。片手でも両手でも使える。
バトルアックス（片手）	戦斧	斧	片手	切り		D6＋4	10	5	7.5		140	○	○	○	×	×	×	長い柄をもつ大型の斧。片手でも両手でも使える。
ハンドアックス	手斧	斧	片手	切り		D6＋2	8	3	5.5		90	○	○	○	○	○	○	短い柄をもつ小型の斧。
トマホーク	投斧	斧	片手	切り、投げ		D6＋2	8	3	5.5		120	○	○	○	○	○	○	投げるときのバランスを考えて作られた小型の斧。
フレイル	連接棍棒	棍棒	片手	殴り		D6＋4	10	5	7.5		170	○	○	○	×	×	×	短い柄の先に、鎖や輪で棍棒や金属球をつないだ武器。
スタッフ	杖	棍棒	両手	殴り		D6＋2	8	3	5.5		60	○	○	○	×	×	○	長さ2メートル程度の木製の杖。
メイス	鎚鉾	棍棒	片手	殴り		D6＋2	8	3	5.5		80	○	○	○	○	○	×	短い柄の先端に金属球を取り付けた武器。
クラブ	棍棒	棍棒	片手	殴り		D6	6	1	3.5		20	○	○	○	○	○	○	短い木製の棍棒。針金などで補強されている場合もある。

鎧リスト

鎧もちょっとだけだが、種類が増えた。せっかくだから、それぞれに個性を持たせようと思って、データにもちょっと手を加えた。「これからキャンペーンをはじめるぞ」という人はこっちの表を使うといい。もちろん、すでにゲームをはじめている人だって、この新バージョンのリストに従ってくれたらいいからね。

データ解説

名称：鎧の名前のこと。

値段：鎧の価格。

ナイト、ウォリアー……：クラスごとに着ることができる鎧かどうかを示してある。

名称	装甲	値段	ナイト	ウォリアー	プリースト	スカウト	シャーマン	ソーサラー	説明
クロース	1	50	○	○	○	○	○	○	布製の鎧で、普通の服を丈夫にした物。
レザー	2	100	○	○	○	○	○	○	動物の革をなめしてつくった鎧。
ハードレザー	3	300	○	○	○	○	○	×	レザーを油などで煮込んで固くした鎧。
リングメイル	3	200	○	○	○	○	×	×	レザーの表面に、小さな金属の輪をびっしりと縫い込んだ鎧。
ラメラー	4	450	○	○	○	○	×	×	レザーの表面全体に金属片を縫いつけた鎧。
スケイルメイル	4	350	○	○	○	×	×	×	レザーの表面に鱗状の金属片を重ねあわせた鎧。
チェインメイル	5	700	○	○	○	×	×	×	金属性のリングを鎖状につなぎあわせて編みあげた鎧。運動性に優れている。
プレートメイル	6	1000	○	○	×	×	×	×	チェインメイルを部分的に金属板で補強した鎧。
スーツ	8	2000	○	×	×	×	×	×	甲冑のこと。全身を金属板で包みこむタイプの鎧。

楯リスト

楯のデータは変わっていない。変えようもあまりないしね。シールドの防御力がいかにありがたいかはプレイをしていると実感できるはず。シールドのおかげで命拾いをしたという冒険者からの感謝の手紙は、後をたたない。キミのキャラクターもこの恩恵にあずからない手はない！

データ解説

名称：楯の名前のこと。

値段：楯の値段のこと。

ナイト、ウォリアー……：クラスごとに持てる楯かどうか示してある。

名称	防御	値段	ナイト	ウォリアー	プリースト	スカウト	シャーマン	ソーサラー	説明
スモールシールド	5	50	○	○	○	○	○	×	小型の楯のこと。円形の物も、方形の物も、小さい楯をまとめてこう呼ぶ。
ラージシールド	10	150	○	○	○	×	×	×	大型の楯のこと。円形の物も、方形の物も、凧型の物もぜんぶまとめてこう呼ぶ。

